75
OUTUBRO DE 2001
THE ITALIAN JOB
REVISTA OFICIAL PLAYSTATION

△ Demos Jogáveis ○ Testes Completos ✕ Notícias □ Dicas e Soluções

Revista Oficial

PlayStation®

Edição portuguesa

N.º 75 | Outubro de 2001 | 1.200$00

The Italian Job

•TESTE• Demo jogável

OS BONS E VELHOS MINIS VOLTAM A ESTAR NA MODA!

PARTICIPE NA MAIOR PERSEGUIÇÃO NA HISTÓRIA DOS VIDEOJOGOS!

X-Men Mutant Academy 2

A nova aventura dos super-heróis da Marvel

PlayStation

ANTEVISÃO DE FIFA 2002

PS2: RE: Code Veronica X • Gifty • Tony Hawk´s Pro Skater 3 • Dark Cloud • WWF Smackdown! Just Bring It

RGB EDITORA
ISSN 1645-1511
45075
5 607853 490597

DAVE
MIRRA 2
freestyle bmx™
Muda a tua
perspectiva!
PlayStation 2
DAVE
MIRRA 2
freestyle bmx
Acclaim
max sports
ESCONDIDO • ESCONDIDO • ESCONDIDO • ESCONDIDO • ESCONDIDO • ESCONDIDO
slim jim
Dial
ATT
www.ACCLAIM.com
Acclaim
Dave Mirra Freestyle BMX™2 e Acclaim® & ©2001 Acclaim Entertainment. Todos os direitos reservados.
Desenvolvido por Z-Axis. Todos os direitos reservados.
"PS" e "PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc.
PlayStation®2

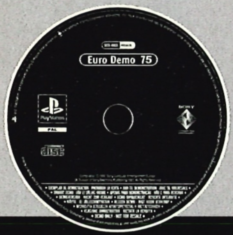
A Melhor Revista PlayStation do Mundo
Revista Oficial PlayStation®
Edição portuguesa
NÚMERO 75
Outubro

Na capa

X-Men 2
Os super-heróis mutantes estão de volta à academia .... P. 18

The Italian Job
O maior golpe da história do cinema ao volante de um Mini .... P. 34

RE: Code Veronica X
A clássica série de horror chega em grande à PS2 .... P. 60



No CD

The Italian Job
Jogável

Sheep, Dog 'N' Wolf
Jogável

Colin McRae Rally 2
Jogável

Tintin
Jogável

Worms Armageddon
Jogável

Everybody's Golf 2
Jogável

Crash Bandicoot 3
Jogável

Atlantis
Vídeo

X-Men 2
Vídeo

World's Scariest Police Chases
Dicas

CONSULTE A PÁGINA 84 AGORA!

ESTE MÊS

Jogos Revelados

Syphon Filter 3
Custa a acreditar que conseguiram colocar tudo aquilo numa PS1. 014

FIFA 2002
Quando é que o FIFA não é FIFA? Quando o conseguem transformar num excelente jogo. 016

X-Men Mutant Academy 2
O nosso destaque especial vai deixá-lo de garras afiadas. 018

Spider-Man 2
O regresso triunfante de Peter Parker. 026

Worms World Party
As minhocas ganham novamente o nosso afecto. .. 028

Testes Completos

The Italian Job
Infrinja a lei em pequenos Minis. 034

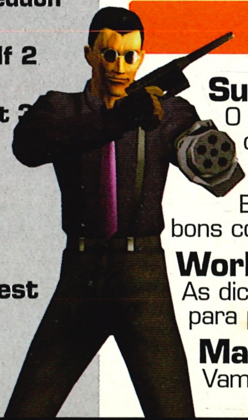
Roswell Conspiracies
Estarão os extraterrestres a conspirar para nos inundarem com maus jogos? 040

The Little Mermaid 2 041

Tintin Destination Adventure 042

Xtreme Roller 044

TOP SECRET

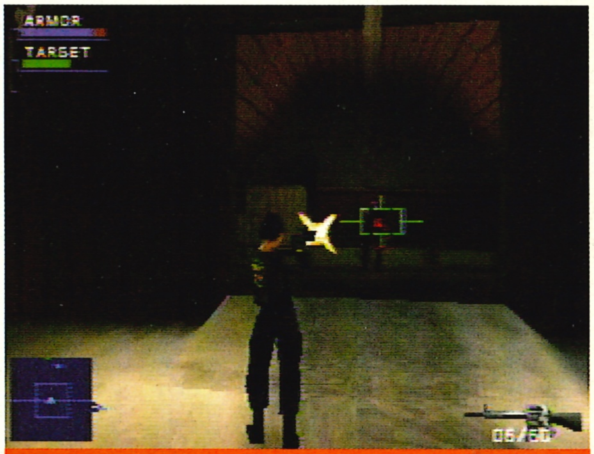


Super Dicas
O lado negro dos jogos mais difíceis da PlayStation. 066

Truques do Daddy
Ele tem cara de mau, mas dá bons conselhos. 068

World's Scariest Police Chases
As dicas da esquadra da Revista PlayStation para perseguir criminosos. 070

Mat Hoffman's (parte 2)
Vamos guiar este rapaz ao paraíso da BMX. 074



Syphon Filter 3: O último disparo deste atirador furtivo.

Diversos

Notícias
A prova viva de que o futuro é brilhante para os possuidores de PlayStation 006

Baixo Preço
Grandes jogos lançados, para seu prazer, a preços fantásticos 046

Destaque
Ligações Perfeitas: como obter o melhor som e imagem da sua PS1. 048

PlayStation 2
Os melhores jogos da fantástica consola negra em foco. 054

No CD
Todas a informação sobre as demos jogáveis e vídeos. 084

VIRE A PÁGINA PARA SABER MAIS...

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

REVISTA OFICIAL PLAYSTATION
R.G.B. Editora, Lda.
N.º C. - 503 493 112
Depósito Legal: 153.667/00
RSGMJ nº 119.345
CRC Sintra nº 15.460

DIRECTOR GERAL: João Lopes
DIRECTOR DE PUBLICAÇÕES: Paulo Oliveira
DIRECTOR DE CIRCULAÇÃO: Victor Costa

ADMINISTRAÇÃO, REDACÇÃO E PUBLICIDADE
Rua Laura Alves, 3
2745-152 Queluz
Telefones: Geral: 21 434 45 00
Publicidade: 21 434 45 06
Fax: 21 434 45 09
E-mail: playstation@rgb.pt

SECRETARIADO

Priscilla Pereira
Susana Cotrim (assinaturas@rgb.pt)
Sónia Vieira

PUBLICIDADE

Carina Coelho (Directora Comercial) e Vanessa Vicente (Account)
E-mail: publicidade@rgb.pt

DIRECTORA DA EDIÇÃO PORTUGUESA

Teresa Afonso

REDACÇÃO

Nuno Faria, Márcio Belo
Sofia Crespo (Revisão)

COLABORADORES

Ana Leitão, Isabel Canhoto, Erica Cunha Alves e Teresa Verde

ARTE

Teresa Silva (Coordenadora), Cristina Guimas e Júlio Matos

PRÉ-IMPRESSÃO

Pancro - Artes Gráficas, Lda.
Praceta Pintor José Felix, 3-B
2720-457 Reboleira
Telefone: 21 496 86 83

IMPRESSÃO

SOGAPAL Artes Gráficas, Lda.
Portela da Ajuda – 1495 Lisboa
Tel.: 21 425 69 00

DISTRIBUIÇÃO

Electroliber, Lda.
Rua Vasco da Gama, 4
2685 Sacavém
Telefone: 21 940 65 00

Os artigos desta edição reproduzidos da Official PlayStation Magazine, são copyright ou licenciados pela Future Publishing, Ltd., UK 2001. Todos os direitos reservados.

Publicação periódica inscrita no Instituto da Comunicação Social com o número 122161.

Tiragem desta edição: 35 000 exemplares

MEMBRO DA apct

Editorial

Os Minis voltaram a estar na moda, mas não só nas estradas reais. Desde há algumas edições que a Revista PlayStation tem vindo a dar destaque a um jogo intitulado The Italian Job.

O título é baseado num filme dos anos 60, que a maioria dos nossos leitores provavelmente não conhece, protagonizado por Michael Caine e é caracterizado pelas excitantes perseguições com Minis, o mote perfeito para um jogo de PlayStation. Depois de abrirmos o "apetite" aos nossos leitores com as edições anteriores, chegou a vez de publicarmos o Teste e a demo jogável desta perseguição automóvel de um dos maiores golpes da história... do cinema.

Mas se acha os Minis pequenos demais e os heróis da Marvel fazem mais o seu estilo, as páginas dedicadas aos mutantes da academia do Professor Xavier são para si. O Teste fica prometido para o próximo mês.

Tony e Gabe são dois nomes já conhecidos no mundo dos jogos. O primeiro por ser um experiente skater e o segundo um charmoso agente secreto. Nada em comum, dirão os leitores. Enganam-se, pois ambos já têm assegurada a terceira aparição dos respectivos títulos na PlayStation. Tony Hawk's 3 e Syphon Filter 3 têm data de saída marcada para o mesmo mês: Novembro.

Mas chega de revelar as novidades desta edição. Desde a secção de notícias às páginas de Download, a revista está repleta de informação PlayStation. É só virar a página. Até ao próximo mês!

Bons Jogos!

Teresa Afonso
Directora

As novidades PlayStation

Revista Oficial PlayS

Demos Jogáveis   Testes Completos

Não Perca...

Notícias
Confirmada a terceira aparição de Tony na PSone ....Página 6

Antevisão
Títulos com lançamento para breve..Página 14

Jogos Baratos
Entre na caça aos baixos preços. ....Página 46

Dicas para todos
As nossas dicas para melhores jogos.....................Página 66

LMA 2002: Gestão futebolística na página 10.

Truques: Saiba como vencer com estilo na página 66.

Vá mais longe

Nos jogos com os nossos Truques & Dicas

WSPC: É apanhado a partir da página 70.

- **Truques do Daddy!** Truques e conselhos na **página 68.**
- **World's Scariest Police Chases** Truques para todos os níveis a partir da **página 70.**
- **Matt Hoffman's Pro BMX** A parte 2 da nossa solução radical começa na **página 74.**

Ligações perfeitas

Obtenha som e imagens de sonho na página 48.

- **Imagem perfeita** Faça com que os seus jogos de PS1 pareçam melhores do que nunca.
- **Som** Teste os seus tímpanos.
- **Um sonho** Monte o sistema que o seu orçamento suportar e faça inveja aos seus amigos.

O inimigo: Atire este adaptador para o lixo.

para o mês de Outubro

tation®

Edição portuguesa

Destaques   Truques & Dicas

Se quer jogar...

O nosso CD de demonstrações está cheio de partes jogáveis de alguns títulos. Experimente antes de os comprar.

- **Download** Com dedos ágeis, vire para a **página 84** para fazer um Test Drive aos melhores jogos de PlayStation.
- **The Italian Job** Ponha-se ao volante do mais pequeno carro de fuga de sempre e descubra se é o melhor ou se está apenas a derrapar.
- **Sheep, Dog 'N' Wolf** É original e divertido: é a brilhante comédia de acção furtiva da Infogrames.
- **Everybody's Golf 2** Simplesmente, o melhor jogo de golfe da PlayStation.

Se quer comprar...

A secção de testes está cheia de conselhos que lhe dizem exactamente que jogos vale a pena comprar.

Perseguições de rua: The Italian Job na página 34.

Conspiração: Aliens pouco espertos na página 40.

- **The Italian Job** Destrua Londres, Turim e os Alpes. Prego a fundo na **página 34.**
- **Roswell Conspiracies** Homens com grandes cabeças – e não é por serem inteligentes na **página 40.**
- **Tintin: Destination Adventure** Ou deveria antes ser "Sem Destino"? Descubra na **página 42.**

VEJA

O destaque de X-Men 2. Um festim de aberrações a lutarem e inimigos fantásticos.

Página 18

Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa

NOTÍCIAS...

NOVIDADES · EXCLUSIVOS · RUMORES · MEXERICOS

ESTE MÊS...

PÁGINA 8

PANZER FRONT 2
Toda a informação sobre o melhor simulador de guerra da PS1, rodeado de polémica quanto ao seu tema nazi. →

PÁGINA 9

PERIFÉRICO DE LUTA
Os jogos de luta terão, em breve, à disposição um estranho periférico da Thrustmaster. →

PÁGINA 10

DIGIMON CARD BATTLE
Criado para ter muito sucesso: os jogos Digimon multiplicam-se na PlayStation. Agora, um jogo de cartas. →

PÁGINA 10

SCOOBY DOO
Meça forças com vilões astutamente disfarçados na mais recente aventura do cão assustadiço. →

ULTRA SECRETO

IMAGENS DE SNOOPY
A Infogrames divulgou estas imagens do seu próximo jogo Snoopy Mania, um título do género Crash Bash. Os vários mini-jogos giram em torno de actividades muito americanas ao estilo dos Peanuts, como basebol, andar de bicicleta, dar uns pontapés numa bola, atirar tomates e fingir que é piloto da 2ª Guerra Mundial. Mais pormenores quando Charlie Brown nos lançar um sorriso.

→

A TERCEIRA PROEZA DE TONY

QUANDO NOVEMBRO **QUEM** ACTIVISION **ONDE** WWW.ACTIVISION.COM

PRIMEIRAS IMAGENS **Finalmente. A prova que Tony Hawk's Pro Skater 3 existe. Ainda bem.**

Os nossos perdigueiros de jogo, com o seu faro apurado, apanharam o cheiro da confirmação este mês. Tony Hawk's Pro Skater 3 será uma sequela completa, de fazer estremecer a terra, e não apenas um subproduto de Tony 2. E a terra irá, literalmente, estremecer porque o terramoto que o jogador provocará no nível Califórnia da versão PS2 irá surgir na PS1.

O nível Suburbia, por exemplo, apresenta um objectivo Help The Thin Man no qual você se depara com um elegante cavalheiro junto de um casa trancada com tábuas de madeira e tem de andar à volta dela até descobrir um machado para rebentar com a porta. Isto prova que Tony 3 contém uma vertente de jogo de aventura, ao contrário da linear progressão de carreira que nos era oferecida nos primeiros episódios.

E isto não é a única modificação interessante no ambiente – a produtora Neversoft pretende tornar toda a experiência mais de "rua". Por exemplo, um elemento crucial de skateboard que não era captado em TH1 ou TH2 é o desejo dos skaters de se exibirem. Agora, o jogador obtém pontos de bónus quando impressiona os espectadores executando truques ousados

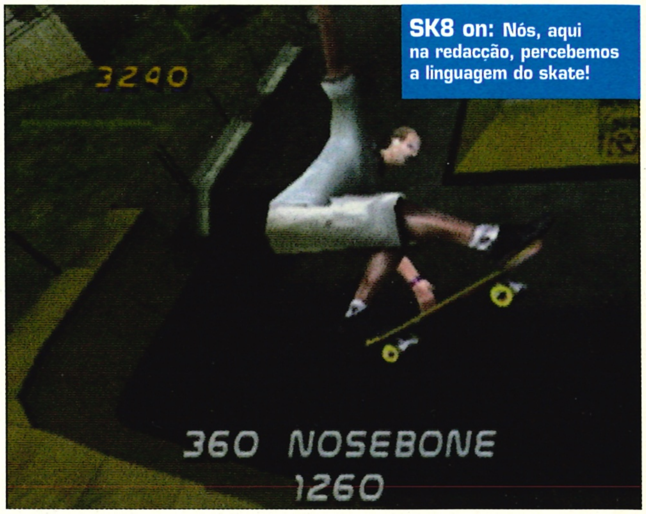
> **"Rio de Janeiro parece o jardim das maravilhas com Grinds elevados de dar voltas ao estômago"**

a centímetros de distância dos respectivos rostos. Provavelmente, também poderá dar uma beijoca à rapariga mais bonita se lhe comprar a ela e às suas amigas um refresco.

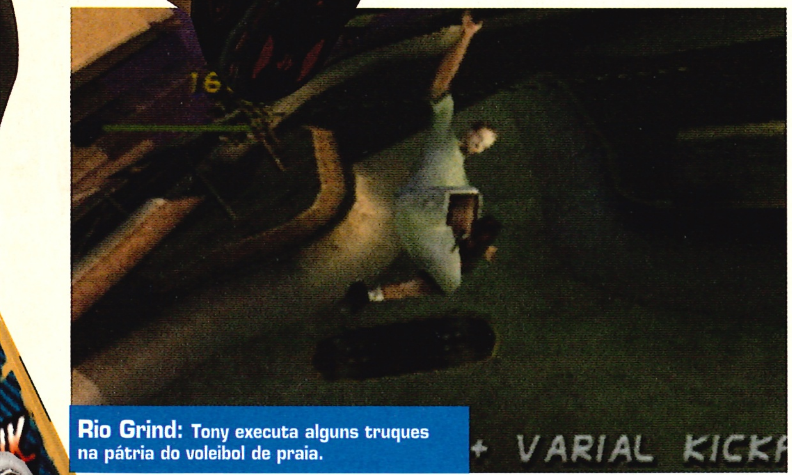
Os jogadores mais fanáticos de Tony podem ficar descansados que a lista de movimentos e o sistema de controlo não serão profundamente alterados.

No entanto, conte com algumas adições ao seu rol de proezas e mais especiais escondidos para deslumbrar a assistência. Não se esqueça de prestar atenção a uma barra de equilíbrio para Grinds que o ajudará a manter-se direito mais ou menos da mesma

Grandes melões: É obvio que estamos a falar dos truques que é possível fazer...

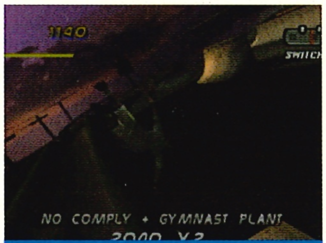


SK8 on: Nós, aqui na redacção, percebemos a linguagem do skate!



Rio Grind: Tony executa alguns truques na pátria do voleibol de praia.

Ases pelos ares: Hawk faz um air exibe o seu fantástico boné.



Pirueta: Tony sobe às alturas e rodopia. Fantástico!

forma que a barra manual em TH2.
Talvez a maior inovação seja o Revert, activado quando carrega num dos botões laterais inferiores para ter a oportunidade de passar para outro truque. Trata-se de outra forma de alinhavar combinações ainda mais tresloucadas de proezas. Além do mais, os Flatland Tricks, que são versões mais avançadas do Manual, aumentarão a variedade das suas manobras no deck.
A Activision também confirmou a inclusão de Bam Margera ao elenco das personagens, embora os representantes da empresa continuem de boca fechada no que se refere à ausência de Bob Burnquist e de Kareem Campbell do seu material promocional. Mas não se inquietem, porém, porque os jogadores que agora começam poderão editar o seu próprio skater no jogo para que ele ou ela possa competir em todos os novos níveis.
Foram confirmados seis níveis, embora contemos ver mais na lista. Para começar, arriscará o seu braço na Skate Island, um enorme paraíso de skaters na costa leste da América – o ponto nuclear é o Snake Run, ou seja, um enorme Quarter-pipe curvo. De seguida, Rio de Janeiro, no Brasil (imagem em cima), parece o jardim das maravilhas para os skaters com Grinds altíssimos de dar voltas ao estômago. Depois, surgirá novamente Los Angeles como uma paisagem urbana de níveis múltiplos incluindo um viaduto de auto-estrada e AQUELE terramoto.
O nível do Canadá é uma terra de Inverno que lembra o nível da floresta da Bluetorch Competition em Hoffman's e Tóquio e Paris também marcarão presença.
Todos estes níveis serão mais complexos e, dizem as más-línguas, a produtora Neversoft planeia deslocar os objectivos para cada skater, de forma que o jogador não se limite a memorizar e repetir o mesmo percurso pelos circuitos.
No conjunto, parece que a preocupação de que a Activision teria abandonado milhões de jogadores de PS1 em favor do mais pequeno mercado de PS2 é infundada. Tony 3 deverá ser o melhor jogo de desporto radical de sempre e parece certo que concorrerá ao lugar cimeiro nas tabelas quando chegar o Natal.
Uma beleza.

DE LIVRO A JOGO

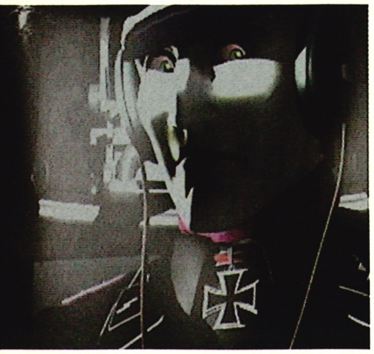
QUANDO 2002 **QUEM** A CONFIRMAR
ONDE WWW.ONERING.COM

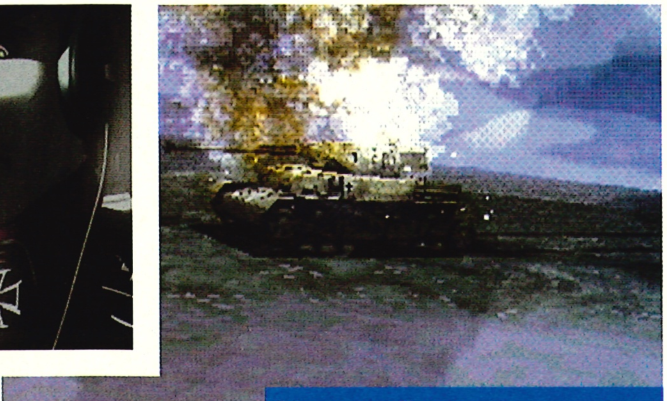
MAGIA DO ANEL

Jogo de Senhor dos Anéis deixa finalmente a toca.

O Senhor dos Anéis, a história épica de mito, magia e pequenotes com pés peludos da autoria de JRR Tolkien está a chegar a uma caixa cinzenta perto de si.
Os pormenores ainda são pouco claros, mas o título deverá chegar logo após o ansiosamente esperado filme, com estreia marcada para o final do ano.
Rumores não confirmados dos Estados Unidos dizem que a EA adquiriu os direitos do filme e já tem um jogo em desenvolvimento.
Pensamos que Senhor dos Anéis seja uma aventura do tipo RPG com grandes batalhas contra as forças das trevas, muita magia e uma série de criaturas fantásticas.
É provável que haja várias personagens jogáveis, incluindo Frodo Baggins e Gandalf. Em breve, contaremos mais detalhes.

Feiosos: Agora, até querem conquistar a PlayStation.





Ofensa ao olhar: Na versão europeia, não será possível ver estes símbolos nazis.

OS NAZIS ESTÃO DE VOLTA

QUANDO 2002 QUEM A CONFIRMAR ONDE WWW.PANZERFRONT.CO.UK

BIS! Mais do que um modelo jeitoso.

Panzer Front, o excelente simulador de tanques de guerra que tomou de assalto o primeiro lugar do género de jogos de guerra da PlayStation (Edição 71 9/10), dispôs-se a defender a sua posição chamando reforços.

A sequela Panzer Front Bis tem andado a percorrer os campos de batalha do Japão há algum tempo, e a sua iminente invasão da Europa levou-nos a enviar um espião para trás das linhas inimigas para observar atentamente esta nova delícia.

O jogo actualizado inclui cinco missões alemãs, uma americana, uma russa e uma japonesa, mais um editor de missões para planear e conceber cenários e tácticas ao estilo mais aguerrido. O título conserva as missões originais, o modo Tactics e jogabilidade intensa que tornou o primeiro no jogo de guerra mais original de sempre da PlayStation. O texto no ecrã foi substituído por ordens faladas, vítimas a gritar por apoio e o seu comandante a felicitá-lo por um tanque bem rebentado. No entanto, o que se pode perder na viagem até às costas europeias é o polémico modo German Story que o jogo contém. Você joga do ponto de vista de um nazi e, embora normalmente poucos problemas existissem em trazê-lo até nós, a lei alemã proíbe que um jogo com símbolos nazis seja vendido em seu território, de forma que a versão PAL pode perdê-lo pura e simplesmente.

Muito embora possa não nos chegar intacto, desde que tenha a sua excelente jogabilidade no lugar e a natureza visceral do jogo continue, quase que apostamos que atingirá o alvo pretendido com força explosiva.

ULTRA SECRETO

DESCIDA DOS ESPÍRITOS
Apesar de uma banda sonora de arrasar, o filme Final Fantasy: The Spirits Within, foi uma desilusão na bilheteira americana. O épico de ficção científica feito em computador, no valor de 130 milhões de

dólares, facturou uns escassos 11,5 milhões de dólares no fim-de-semana de estreia. Tomb Raider, pelo contrário, meteu no cofre uns portentosos 48,2 milhões de dólares na estreia nos EUA em Junho passado. Sem se deixar abater, Hironobu Sakaguchi, produtor da Square e realizador de FF, já afirmou que poderá haver mais filmes e mesmo uma série de televisão.

COMAM-ME
Está a chegar um novo jogo da Infogrames, chamado (respire fundo) Pajama Sam – You Are What You Eat From Your Head to

Your Feet. Este jogo de aventuras, orientado para crianças, é protagonizado pelo dito Sam que tem de percorrer Mop Top Island resolvendo uma disputa entre os Fats e os Sweets. Presumimos que algures no jogo também se poderá aprender tudo sobre boa nutrição. O nosso lado guloso mal consegue esperar...

AQUA AQUA Wetrix 2.0

PUZZLE DA CRIAÇÃO

QUANDO OUTUBRO QUEM EON DIGITAL
ONDE WWW.EON-DIGITAL.COM

INUNDAÇÃO Jogos de Aqua Aqua pingam numa PlayStation perto de si.

Fazer de Deus sempre mostrou ser popular entre os narcisistas que habitam a redacção da nossa revista. Andamos sempre à procura de formas de mudar a configuração dos planetas, cidades e pessoas, por isso, ficámos entusiasmados quando Aqua Aqua Wetrix 2. O finalmente chegou à nossa linda caixinha.

Trata-se de um frenético jogo de puzzles em que o jogador controla o próprio acto da Criação. Você constrói massas de terra para apanhar a água que cai na Terra nos seus estádios lamacentos e viscosos. As massas de terra são cumes que caem no seu lugar quando você os manipula de forma a criar lagos e oceanos, tentando apanhar todas as gotas deste precioso líquido.

É claro que as coisas nunca são tão fáceis como parece. Há quatro espíritos cruéis que controlam o Gelo, o Fogo, Vulcões e Rocha, e que usam as suas perícias para bombardear a jovem Terra e destruir o seu trabalho.

Derrotar estes inimigos não é simples e os jogadores loucos por puzzles deverão precisar de mais do que sete dias e sete noites para dominar as complexidades de Aqua Aqua.

ULTRA SECRETO

IMAGENS
Veja bem esta imagem do jogo da THQ, estilo Destruction Derby, intitulado Hot Wheels: Extreme Racing. Lançado em Setembro, o título engloba nove ambientes diferentes e carros totalmente customizáveis. Leia o teste na próxima edição.

PRISIONEIROS
Um estudo efectuado recentemente na Grã-Bretanha revelou os jogos favoritos dos prisioneiros britânicos. Atrás das grades, a favorita de todos é, previsivelmente, a bela Lara, com os jogos Resident Evil

e Syphon Filter a obterem o segundo e terceiro lugar, respectivamente. Este top dez inclui ainda Metal Gear Solid, Medal Of Honour e Gran Turismo. Afinal, os favoritos de todos os jogadores.

NA ARENA

QUANDO OUTUBRO QUEM THRUSTMASTER ONDE WWW.THRUSTMASTER.COM

VÁ LÁ! Dê um pontapé! Bem, é melhor não ou ainda parte isso tudo...

Finalmente, os valentões que têm andado a treinar com os lutadores de Tekken e com os pugilistas de Knockout Kings podem provar que estão à altura do desafio dos jogos de luta.
O novo periférico Fighting Arena da Thrustmaster liga-se à PS1 e captura os movimentos através de quatro sensores de infravermelhos e de um tapete interactivo. Os movimentos efectuados no tapete serão reproduzidos no jogo.
Para dominar o funcionamento deste periférico terá de aprender a socar e pontapear como um profissional. Deverá conseguir ganhar músculos enquanto pratica. Ainda não o testámos, mas parece-nos uma óptima ideia e permite treinar autodefesa e jogar ao mesmo tempo.

Socar e suar: Exteriorize a sua fúria e perca peso ao mesmo tempo.

PERITO EM POKÉMON

VENCEDOR Português ganha torneio de Pokémon.

Foi com grande alegria que recebemos a notícia que um português venceu um torneio mundial de Pokémon. Trata-se de Jorge André Figueiredo, o felizardo na foto, que já o ano passado tinha vencido um torneio. O evento onde o Jorge se sagrou vencedor chama-se Tropical MegaBattle e decorreu em Honolulu, tendo sido organizado pelas empresas Creatures (criadoras originais do Pokémon) e The Pokémon Company. Foi uma espécie de Campeonato do Mundo não oficial, pois era um torneio fechado, ou seja, todos os jogadores foram convidados por serem os melhores do respectivo país. Foram convidados 23 jogadores, incluindo cinco europeus (de Portugal, Dinamarca, Alemanha, Holanda e Suécia), americanos e japoneses. O Jorge Figueiredo defrontou o jogador alemão na final, mas não lhe deu hipóteses. O evento foi um sucesso e uma experiência de troca de culturas.

Em Honolulu: O jovem Jorge mostrou como se joga Pokémon.

O QUE FARIA VOCÊ?

É o dia do seu aniversário. Você sai do quarto a correr, ansioso por deitar as mãos ao monte de preciosidades que sabe que a sua mãe tem andado a esconder no armário do quarto. Feliz da vida a abrir os presentes, o leitor chega a um pequeno embrulho do tamanho de um CD. Quando rasga o papel, percebe que se trata de um jogo para a sua bem-amada PlayStation. Oh!... é Army Men: Lock 'N Load. Que faria você?

A) Educadamente, agradeceria a quem lho ofereceu e dizia que o vai levar para a escola para mostrar os seus (eh, eh) invejosos amigos. ....Veja na pág. 56

B) Educadamente, agradeceria a quem lho ofereceu e dizia que o vai jogar depois das aulas. ....Veja na pág. 83

ULTRA SECRETO

VIAJAR COM LARA
Apetece-lhe dar uma volta com Lara? Não é o que está a pensar. A Lara em questão faz parte de Tomb Raider: The Ride, uma atracção no parque de

diversões Paramount King's Island, em Cincinnati, nos EUA. A viagem apresenta cenas do filme e inclui um mergulho de frente para um poço cheio de Lara em brasa, perdão lava em brasa.

ROCKET MAN
Um jogo da THQ com desportos radicais, Rocket Power Team: Rocket Rescue inclui competições de BMX, snowboard, skateboard e patins em linha. Nas lojas em breve.

Para durar: Os monstros coleccionáveis parecem não sair de moda.

ESCOLA DE CARTAS

QUANDO A ANUNCIAR **QUEM** BANDAI **ONDE** WWW.BANDAI.COM

COLECCIONAR Digimon Card Battle lançado nos EUA.

Pouco tempo após o lançamento de Digimon World na Europa, o terceiro título do fenómeno da Bandai acaba chegar à América do Norte. Digimon Card Battle transporta a série de volta às suas raízes de trocas de cartas, usando as mesmas regras e o mesmo baralho que o jogo de cartas original. No jogo, você é um coleccionador de cartas viajante que vive num mundo futurista em que as sociedades se baseiam em combates. O jogador selecciona um assistente Digimon e depois desafia outros campeões para um jogo. À medida que joga, pode escolher ver cada jogada, usando o motor de Digimon World 2 para as animações de luta. Se derrotar o adversário, pode ficar com as cartas raras dele. Se ganhar vezes suficientes, pode constituir o seu baralho final, personalizando-o através da combinação de cartas. A Infogrames – que edita Digimon World na Europa – ainda não adquiriu os direitos nem de DW2 nem de Digimon Card Battle.

ULTRA SECRETO

TALES OF DESTINY
O enorme êxito japonês Tales Of Destiny 2 foi traduzido para inglês para lançamento nos EUA no próximo Inverno. O inovador sistema de batalha do RPG, o seu modo para quatro jogadores e gráficos 2D fizeram sucesso no Japão. Contem com novas da saída na Europa em breve.

NECRONOMICON
Chegaram notícias de uma nova aventura de apontar e clicar chamada Necronomicon: The Dawing Of Darkness, da Koch. Tal como sucede em Evil Dead, Necronomicon é um livro antigo de segredos mágicos criado pelo autor HP Lovecraft. O jogo gira em torno da busca do livro, ao longo de imensos cenários 3D pré-renderizados.

O CÃO MEDRICAS

QUANDO NATAL **QUEM** THQ **ONDE** WWW.THQ.CO.UK

PARA BREVE Scooby apanhado pelos nossos detectives.

Como bons detectives que somos, agimos sob disfarce para trazer aos nossos leitores a primeira imagem de Scooby Doo And The Cyber Chase. Protagonizada pelo famoso cão cobarde e os seus amigos da Mistery Machine, esta aventura em plataformas vê o grupo a tentar impedir que um vírus informático ameace a universidade local. Ao longo de uma série de níveis, o jogador, na pele do cão mais medricas de sempre, tem de procurar pistas, montar armadilhas, usar disfarces e devorar os petiscos de Scooby. Também tem de desmascarar o Phantom Virus (a nossa aposta vai para o simpático funcionário que, na verdade, é um ex-aluno expulso há alguns anos por cabular).

PONTUAÇÃO MÁXIMA

TOMEM MAIS GOLOS

QUANDO OUTUBRO **QUEM** CODEMASTERS **ONDE** WWW.CODEMASTERS.COM

EM GRANDE Sequela de LMA Manager é sonho realizado.

Se uma semana é muito tempo em futebol, então os seis meses desde que LMA Manager 2001 foi lançado são uma eternidade. Não admira, portanto, que o melhor título de gestão de futebol da PS1, e o campeão de vendas, esteja de volta para arruinar de novo o seu orçamento.

Com novos equipamentos, novas estatísticas e elencos de equipas actualizados, LMA Manager 2002 será o jogo ideal para qualquer fã de futebol que se preze ter a seu para enfrentar a nova temporada do desporto-rei.

LMA Manager 2001 (edição 68 9/10) aumentou o número de vendas depois de a Codemasters ter melhorado o título original para produzir uma soberba sequela. Mas a grande questão é: apesar do brilhantismo de LMA, será que alguém que já tenha a versão anterior quererá mesmo de desembolsar uma quantia considerável para ter melhores replays e tempos de carregamento mais curtos? Em breve saberemos.

ENVIEM AS VOSSAS CARTAS E EMAILS PARA: **Revista Oficial PlayStation** • Rua Laura Alves, 3 • 2745-152 QUELUZ ou playstation@rgb.pt

CORREIO

Como devem compreender, não podemos publicar as soluções de todos os jogos testados na revista. Tentamos abranger o maior número possível de jogos na secção Top Secret, mas nem todos podem ser contemplados.

SOLUÇÕES

Gostaria de saber onde posso adquirir as soluções completas em português dos jogos Resident Evil I e Final Fantasy VIII.

Fernando Monteiro – Azambuja

As soluções completas dos jogos que refere nunca foram publicadas na nossa revista. O primeiro jogo da série Resident Evil é anterior à data da primeira edição da revista em português, tendo sido apenas publicadas pequenas dicas na edição nº 35. Final Fantasy VIII também não teve direito a solução completa, mas publicámos alguns conselhos gerais sobre o jogo nas edições 53 e 54.

RPGS

Além da série Final Fantasy e do jogo Vagrant Story, existe algum RPG que valha a pena ser comprado (acham que Star Ocean é uma boa compra)? Porque é que os grandes RPGs como Tales Of Eternia e Dragon Quest VII só saem no Japão?

Francisco Ferreira – Olival Basto

Existem muitos RPGs bons no mercado, entre eles Star Ocean, mas a escolha terá de ficar sempre ao critério do leitor. O RPG é um dos géneros de jogo favorito dos japoneses, daí o grande número de jogos do género que são lançados na Terra do Sol Nascente, muitos deles não têm mercado na Europa onde os jogadores se deixam cativar mais por simuladores e aventuras de acção.

MORADAS

Na edição 68, responderam a um leitor que pediu o nome de lojas especializadas em produtos Manga. No entanto, só mencionaram lojas na zona de Lisboa e, como moro no Porto, gostaria que me indicassem lojas especializadas em Manga na zona do Porto. Gostaria que me dessem as moradas da Capcom, Konami e Squaresoft visto ser um grande fã dos jogos destas empresas. Será que respondem a cartas de fãs? Continuem o bom trabalho.

Francisco Brito – Matosinhos

Os produtos Manga não são uma especialidade nossa e as lojas que referimos na edição 68 foram-nos indicadas por um anunciante que nos informou que no Porto existe uma loja no Centro Comercial Brasília (Mundo Fantasma) que comercializa esses produtos. Quanto às moradas das empresas cujo trabalho aprecia tanto, apenas podemos fornecer os sites da Internet, mas todos eles têm um link para entrar em contacto com as firmas em questão (www.capcom.com, www.konami.com, www.squaresoft.com).

PONTUAÇÕES

Gostaria de saber a data de saída, editora e pontuação do jogo The Italian Job. Também gostava de saber qual a pontuação do jogo Crash Bash. Continuem a fazer boas revistas.

Daniel Nora – Vila Nova de Gaia

Para obter as informações pretendidas sobre The Italian Job, consulte o Teste na página 34 desta edição. O jogo Crash Bash foi classificado com 8/10 na edição 66.

DEMOS PS2

Todos os meses compro a vossa excelente revista. Gostava de saber se alguma vez podem vir a publicar demos jogáveis e vídeos PS2. Sou extremamente viciado e comprarei a vossa revista até ficar "limpo" de dinheiro.

Luís Carlos – Pavia

Em primeiro lugar, muito obrigado pelo excelente desenho de Dragon Ball GT. Como já referimos várias vezes esta revista foi feita a pensar na consola PS1, pois era a única consola da Sony que existia quando a publicação foi lançada. É claro que temos vindo a adaptar-nos à nova realidade do mundo PlayStation desde o anúncio da Sony sobre o lançamento de uma consola de nova geração. Prova disso é a secção que todos os meses dedicamos aos jogos PS2. Mas esta é, principalmente, uma revista de PS1 que tem apenas autorização para publicar demonstrações e vídeos de jogos para a consola cinzenta, não havendo previsões de a situação se poder vir a alterar no futuro.

ECRÃS

Vi na vossa revista nº 70, o artigo sobre os vários ecrãs de LCD. Pretendo completar a minha PSone com todos e melhores acessórios existentes. Gostava de saber a vossa opinião sobre qual o melhor para comprar, pois gostei muito do ecrã da Thrustmaster, mas não tem ligação ao carro. A bateria da Wild Things adapta-se também a ecrãs de outras marcas? Gostava de saber se o jogo F1 2001 só sairá para PS2. Estou a pensar comprar um jogo de corridas na água, mas estou indeciso entre Aqua GT e Hydro Thunder. Gostava de saber a vossa opinião.

João Melo – Lisboa

Se gostou assim tanto do ecrã da Thrustmaster, não se preocupe porque a empresa também já criou uma bateria para o seu ecrã, como está a acontecer com a maioria das empresas que produzem mini-ecrãs. Se não tem muita pressa, espere por Novembro, altura em que Sony prometeu lançar os seus mini-ecrãs a um preço competitivo e terá um maior leque de escolha e poderá comparar preços

e qualidade dos vários produtos disponíveis no mercado.
O jogo Formula One 2001 já está disponível para PS1 e PS2. Não podemos aconselhar a compra deste ou daquele jogo, apenas podemos informá-lo das pontuações obtidas nos nossos testes.
Aqua GT foi classificado com 6/10 (edição 68) e Hydro Thunder, apesar de já ter cerca de um ano, foi relançado a um preço reduzido e pontuado com 8/10 (edição 70).

SOUL REAVER

Sou um leitor assíduo da vossa revista e tenho quase todos os números desde a edição 54. Queria saber em que número da revista saiu a solução do jogo Soul Reaver.
Bruno Serrano – Tábua

A solução do jogo Soul Reaver foi publicada na edição nº 52 (Dezembro de 99).

JOGOS PS2

Felicito-vos pela vossa magnífica revista. Gostaria de saber se já saiu o jogo Munch's Oddysee para PS2 e quando é que saem Crash Bandicoot e Tomb Raider para PS2.
Luísa Costa – Vila Nova de Gaia

Dos jogos que refere apenas Crash Bandicoot The Wrath Of Cortex tem data de saída prevista para Novembro.
Munch's Oddysee já não deverá sair para PS2 e Tomb Raider: The Next Generation deverá ver a luz do dia algures durante o ano 2002.

RADICAIS

Olá, antes de tudo gostaria de vos felicitar pelo magnífico trabalho que têm vindo a realizar. Gostaria que me ajudassem a resolver umas dúvidas.
Sou fanático por desportos radicais e, por isso, gostaria que me dissessem qual o melhor jogo de BMX que existe para a PS1, saber quais as notas dos jogos Tony Hawk´s Pro Skater 2 e Street Skater 2 e também se já lançaram a crítica de MTV Sports: Pure Ride, se sim, qual a nota e em que edição a poderei encontrar? Como tenho tido dificuldade em acabar o Stunt Mode de MTV Sports: Pure Ride fui ao site da PlayStation procurar dicas e, como não encontrei nada, gostaria que me dissessem onde as poderei encontrar.
Continuem com o vosso magnífico trabalho.
Paulo Moniz – via email

O jogo de BMX que obteve melhor classificação na nossa revista até hoje foi Mat Hoffman's Pro BMX com 9/10 na edição 72. É, sem dúvida, um jogo aconselhável aos fãs do género. Tony Hawk's 2 foi classificado com 9/10 (edição 63) e Street Skater com 8/10 (edição 58).
O jogo MTV: Pure Ride não foi testado nem publicámos dicas desse título na secção Top Secret.

DATAS

Desde já vos dou as maiores felicitações pela mudança de visual da nossa bíblia sagrada sobre a consola da Sony. Ficou simplesmente genial, especialmente as dicas do Daddy.... de génio. Queria saber quando sai a segunda encarnação de OddWorld: Munch's Oddysee para a PS2 e a data prevista para a saída do Final Fantasy X.
Continuem com o excelente trabalho que têm vindo a fazer...
João Rocha – via email

Munch's Oddysee já não deverá surgir na PS2 e Final Fantasy X está previsto para o primeiro trimestre de 2002.

PS2

Quero dar-vos os parabéns pelo novo visual, a revista está muito melhor, mais jovem, mais bem organizada, mais "leve" e fácil de ler. Gostei tanto que decidi fazer-me assinante a partir de agora.
Gostava de saber se vão continuar a dedicar-se e a fazer exclusivamente capas de jogos PS1, por exemplo, gostava de saber se, quando sair o Metal Gear Solid 2, vão fazer uma capa desse jogo, ou de um jogo PS1. Sejamos realistas, a PS1 é uma óptima consola (com o melhor jogo: MGS) mas já está no fim de vida e acho que MGS2 ainda será melhor que o primeiro e merece honras de capa.
Diogo Rosa – via email

Concordamos com o leitor que MGS2 será ainda melhor que o excelente jogo original. Quanto a fazermos uma capa do jogo, e sendo esta revista maioritariamente sobre jogos PS1, não podemos prometer nada pois tudo dependerá dos jogos PS1 que forem lançados nessa altura.
Mas uma coisa é certa, tendo ou não honras de capa, MGS2 terá o destaque devido na nossa revista na altura do seu lançamento.

TOMB RAIDER

Antes de mais nada, queria dar-vos os parabéns pela excelente revista que publicam todos os meses.
Sou um maníaco pela Lara Croft e há bastante tempo que tenho conhecimento que irá sair o tão esperado Tomb Raider: The Next Generation, mas de Janeiro para cá nunca mais se ouviu falar deste tão esperado jogo. Gostaria de saber, se for do vosso conhecimento, se sempre vai sair, se sim, para quando, como vai ser, para que consolas vai sair, etc.
Se souberem responder, por favor digam-me qualquer coisa, porque eu não aguento tanta ansiedade.
Felicidades para a vossa revista e continuem com o bom trabalho.
Ricardo Santos – via email

Tudo o que se sabe de momento sobre o próximo Tomb Raider é que o jogo ainda se encontra em produção e no maior dos secretismos. Aliás, na última feira da indústria de jogos que se realizou em Londres, no início de Setembro, esperávamos trazer novidades, mas nada foi revelado sobre o novo jogo. Assim que se levantar a ponta do véu, os nossos leitores serão os primeiros a saber.

MGS

Andei a ver alguns números mais antigos e verifiquei que no nº 60, na entrevista a Hideo Kojima, no Curriculum Vitae, em 1999, foi lançado na Europa o jogo Metal Gear Solid (MGS): Integral, lançado como Special Missions na Europa, mas nunca o encontrei à venda. Vi também uma caixa de edição limitada de MGS. Era com a primeira e a segunda versões ou só com a primeira e o add-on? Está à venda em Portugal?
Existe alguma pistola G-Con própria para PS2?
O volante GT Force é um periférico da Sony? É compatível com que jogos? É melhor do que o Speedster 2? É verdade que para activar o DVD da PS2 é necessário um controlo remoto? Existe algum da Sony?
Parabéns pela excelente revista.
João Pimenta – via email

Já não deve ser fácil encontrar nenhuma das edições de MGS que refere. O melhor é contactar a empresa distribuidora através do telefone 256 831 300 para ficar a saber se ainda são comercializadas.
O volante GT Force fez parte de um pacote com o jogo Gran Turismo 3, mas funciona com outros jogos.
O volante Fanatec Speedster 2 é o volante oficial da PS2, mas é compatível com a PSone.
Existe uma pistola G-Con para a PlayStation 2.
Não é necessário controlo remoto para activar o DVD da PS2, o comando da consola cumpre essas funções.

VOLANTES

Começo por vos dar os parabéns pela excelente revista que todos os meses produzem. A minha pergunta é simples. Existe alguma forma de saber quais os jogos de condução compatíveis com volante? Também gostava de vos fazer uma sugestão. Porque é que não fazem um top parecido com o top japonês?
Filipe Matos – via email

A maioria dos jogos de condução actuais aceitam volante desde que este seja compatível com a consola onde se está a jogar.
A compatibilidade a existir tem de ser entre volante e consola.
A sugestão do top já está pensada

há algum tempo, mas ainda não foi possível concretizá-la.

HARRY POTTER

Tenho 12 anos e sou maníaco pela vossa revista.
Tenho algumas perguntas para vos fazer e muitas felicitações para vos dar! Começo primeiro pelas perguntas. Quando é que o Dark Cloud para PS2 chega a Portugal? Eu também sou um maluco pelo Dragon Ball Final Bout mas não tenho o jogo. Será que esse jogo ainda se comercializa, não encontro em lado nenhum!? Será que os jogos da PSone dão para a PS2 ou é indiferente?
Quando é que sai o Harry Potter para PSone?
Agora vamos às felicitações: parabéns por serem os únicos que conseguem tirar o tédio a miúdos e graúdos!

Rui Costa - via email

O jogo Dark Cloud para PS2 já se encontra à venda. Deverá ter algumas dificuldades em encontrar Dragon Ball Final Bout. Os jogos de PSone funcionam perfeitamente na PlayStation 2. O lançamento do jogo Harry Potter para PSone coincidirá com o do filme que deverá ocorrer durante o mês de Novembro.

PRO EVOLUTION

Antes de mais quero dar-vos os parabéns pela excelente revista que têm e pelo facto de serem a única revista que comprei desde a sua primeira edição (em português).
Para começar queria mostrar o meu desagrado pela nota do GT3 A-spec, penso que merecia um 10 por ser uma referência em qualquer género de jogo para qualquer plataforma. Em segundo lugar, gostava de saber quando sai ao certo o ISS Pro Evolution Soccer (PS2), sei que é em Outubro mas gostava de saber mesmo ao certo porque sou viciado na série ISS desde o primeiro jogo.
Por último, vi no vosso CD de demos a secção do Goal Of The Month. Gostava de saber se existe alguma coisa parecida em Portugal.

Rui Furtado - via email

Os nossos leitores têm todo o direito de terem uma opinião diferente da nossa em relação à classificação de jogos, por isso, aqui fica o seu desagrado. O jogo Pro Evolution Soccer (o título deixou de ter ISS) sairá no fim de Outubro, embora ainda não exista dia definido. Não existe nenhuma competição do género de Goal Of The Month em Portugal.

MILIONÁRIO

Antes de mais, queria felicitar-vos pela excelente revista que trazem até nós todos os meses. Merecia um prémio digno da grande revista que é. Escrevo-vos porque queria saber se a versão inglesa do jogo Quem Quer Ser Milionário está a venda em Portugal.
Eu gostei muito da demo que veio num dos números anteriores da revista.

Rui Silvestre - via email

A versão inglesa do jogo Quem Quer Ser Milionário nunca foi nem será comercializada em Portugal. Tendo em conta o conteúdo do jogo (baseando-se num concurso de cultura geral), só faria sentido comercializá-lo caso este fosse localizado e não há previsões de que isso aconteça nos tempos mais próximos.

PÁGINAS

Sou um assíduo leitor da vossa magnífica revista desde que tenho a PSone. Queria saber com que pontuação foi classificado Tekken 3 e Crash Bandicoot 2. Gostaria de saber porque é que a vossa revista diminuiu de páginas desde o número 72. Despeço-me, desejando felicidades para a vossa magnífica revista.

João Nunes - via email

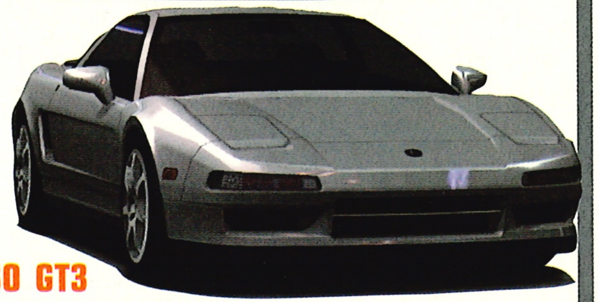
O fabuloso Tekken 3 foi pontuado com 10/10 na edição 36 e Crash Bandicoot 2 obteve 8/10 na edição 44.
Nos últimos meses têm sido lançados menos jogos para a PSone, daí a diminuição do número de testes e de páginas na revista. Mas com o Natal à porta, a situação promete mudar.

FIFA

Gostava de saber quando é que o jogo FIFA 2002 vai sair. E também queria saber se o mini-ecrã já se pode comprar.

Luís de Matos - via email

O jogo FIFA 2002, como já é habitual com os títulos desta série, estará disponível no início de Novembro. Já existem vários mini-ecrãs à venda, embora a Sony ainda não tenha lançado o seu. ■



CONCURSO GT3

Atenção fãs de GT3. A Lusomundo vai realizar em breve um Campeonato Nacional do jogo Gran Turismo 3.
Apesar de a data ainda não estar definida, os possuidores do jogo podem começar já a treinar para a competição que promete ser renhida.
Os carros admitidos no Campeonato serão o Subaru Impreza e o Chrysler Viper.
Na próxima edição, publicaremos todos os pormenores relativos a este evento, incluindo data, local e regulamento.
Estejam atentos e comecem a afinar os motores...

UM OLHAR SOBRE O FUTURO

UMA ESPREITADELA AOS JOGOS DE AMANHÃ...

Syphon Filter 3

- COMANDE DOIS AGENTES SECRETOS E COMBATA O TERRORISMO.
- MAIS ARMAMENTO DE ALTA TECNOLOGIA DO QUE A MARINHA DOS EUA.
- UM MODO DEATHMATCH PARA DOIS JOGADORES.
- DOIS DISCOS DE ACÇÃO FURTIVA E EXPLOSIVA.

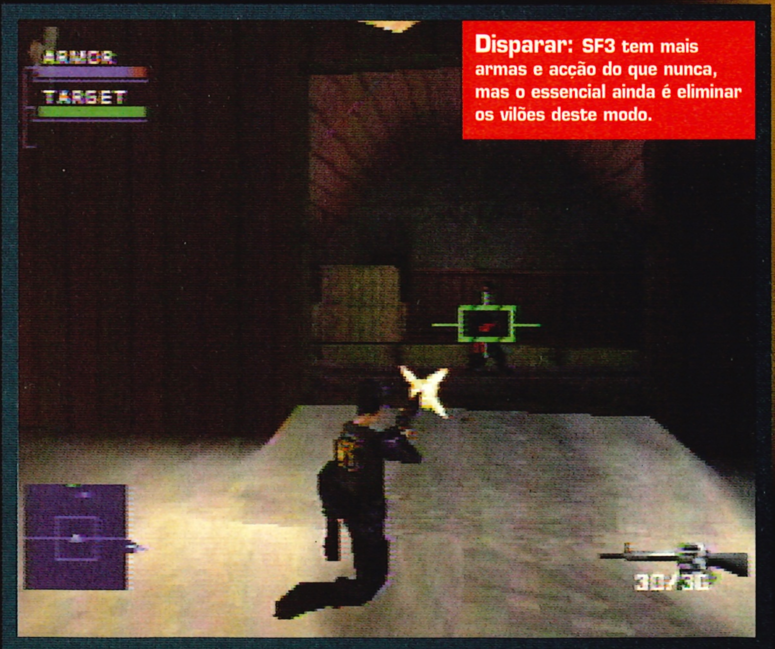
Tem dois agentes secretos, um vírus mortal e muitas engenhocas. Não, não é o último filme de Bond, mas Syphon Filter 3, o terceiro numa ilustre linha de títulos de acção furtiva e destruição para PlayStation.

Na pele dos mercenários Gabe Logan e Lian Xing, o jogador luta, ao longo de dois discos, para limpar o seu nome numa acção de disparos furtivos, armamento pesado e algumas das execuções mais letais dos videojogos.

Estão prometidas características de acção inteiramente novas, como a arma raio-X que pode disparar através de paredes e o sistema automático de pontaria, que significa que agora pode saltar no ar e libertar um poder de fogo infernal – acrescentando alguma acção dura ao tema suave do jogo.

Como sempre, Syphon Filter agarra nas melhores ideias dos outros jogos de acção existentes. Além do mais, a equipa de desenvolvimento vai acrescentar algumas características próprias e suficientes reviravoltas no enredo para o manter interessado nas prometidas 25 horas de jogo.

A Sony não está a prometer uma espécie de Metal Gear 2 para a PS1, mas com os dois capítulos anteriores a chegar tão perto do jogo de Kojima, o terceiro Syphon Filter pode demonstrar ser a melhor aventura de acção, na nossa adorada consola. ●



Disparar: SF3 tem mais armas e acção do que nunca, mas o essencial ainda é eliminar os vilões deste modo.

→ **O QUÊ?** Um jogo de tiros com uma vertente furtiva. ● **QUEM?** Trazido até si pela Sony, que tornou o original no mestre Syphon Filter 2 (Revista 57 9/10).

A REVOLTA DE LOGAN
Desta vez, não é apenas contra os terroristas que está a lutar, mas contra a própria agência que paga o seu salário. O nome de Gabe está na lama, por isso, é altura de se revoltar...

"Luta, ao longo de dois discos, para limpar o seu nome numa acção de disparos furtivos"

• **QUEM QUANDO?** Está previsto para Novembro. • **PORQUÊ?** Os jogadores exigem e Metal Gear precisa de um rival.

FIFA 2002

- A SÉRIE QUE MAIS VENDE NA HISTÓRIA DOS VIDEOJOGOS ESTÁ DE VOLTA.
- MAIS DE 150 LICENÇAS.
- NOVO SISTEMA DE PASSES.
- ESTAMOS A FALAR A SÉRIO, É UM SISTEMA DE PASSES NOVO.

JOGADORES MODELO: Este é Hidetoshi Nakata do Roma, a capa de FIFA 2002, no Japão. No nosso país será Nuno Gomes o jogador que figurará na capa do jogo.

Já conhece os passos – todos os Invernos a EA Sports limpa o pó ao FIFA do ano anterior, dá mais elegância aos gráficos, assina mais umas 20 licenças, mais coisa menos coisa, coloca-lhe uma bonita capa nova e atira-o em grandes quantidades directamente para as mãos dos seus fãs pouco exigentes.
Este ano, não. Bem, não exactamente. Este ano, a Electronic Arts fez algumas verdadeiras alterações, que marcam realmente diferença na jogabilidade. Claro que se mantêm algumas coisas. FIFA 2002 sofreu umas mexidelas nos gráficos, com jogadores e estádios mais nítidos. A EA também executou a sua habitual tarefa nas licenças, assegurando mais de 150 delas. Por isso, quase todos os jogadores, estádios e equipamentos do mundo estão presentes.
O que nos leva a compreender porque FIFA 2002 é facilmente considerada a versão mais radical de sempre. Os produtores da EA abandonaram o sistema de passes de "pressionar ⊗", que significava que todos os passes iam directamente para os pés de alguém. Agora, tem de apontar com precisão e ser capaz de ajuizar as distâncias, para conseguir um passe correcto. Isto abre as jogadas e significa que pode furar a defesa com passes para desmarcar.
Outras inovações incluem árbitros inteligentes, cujas decisões são baseadas no ângulo e ocasião em que são efectuados os carrinhos, e uma quantidade de material escondido. Mal podemos esperar.

Certeiro: Marcar golos vai ser mais difícil este ano.

O QUÊ? O lançamento anual de FIFA – mas com uma reviravolta. • **QUEM?** Como sempre, a equipa da EA Sports do Canadá está a desenvolver FIFA 2002.

Triângulos: Passes inteligentes, agora disponíveis.

Passe aéreo: A barra da potência (à esquerda) controla o seu poder de passe.

"Um desafio maior que nos anos anteriores – a versão mais radical da série FIFA"

Euforia: Uma celebração de golo.

Nova visão: Os novos estilos significam que são necessários ângulos de câmara mais amplos.

• **QUANDO?** Sempre na mesma altura do ano. No início de Novembro. • **PORQUÊ?** Porque a EA, finalmente, fez aquelas alterações que os fãs de futebol estavam a pedir.

A NOVA GERAÇÃO DE MUTANTES

Junte-se ao último grupo de graduados da academia

Eles são enigmáticos, invadiram o mercado com nomes disparatados de super-heróis e estão prestes a estourar na sua PlayStation para o segundo período na Academia Mutante. Senhoras e senhores, X-Men está de volta, prometendo mais acção dilacerante estilo beat 'em up e uma mão-cheia de melhorias na jogabilidade. O Professor Charles Xavier, o génio por trás de X-Men e fundador da Escola para Jovens Dotados (ou seja, "Mutant Academy") está a passar férias em Blackpool. Felizmente, a Revista PlayStation está por perto para lhe oferecer uma visita guiada. Não queremos que fique desorientado como uma barata tonta em frente aos seus amigos quando o jogo for lançado em Setembro. Primeira questão, quem são os X-Men? Bem, são um grupo de super-heróis de elite no combate ao crime unidos por extraordinários poderes mutantes e uma predilecção por fatos de cores berrantes. Por que é que têm o seu próprio jogo? Por serem protagonistas de uma popular série de banda desenhada da Marvel desde 1963 (criada por Stan Lee), terem um filme de sucesso e terem muito estilo. O que é que podemos esperar de X-Men 2? Um festival de lutas extremamente super-heróicas com mais movimentos especiais e personagens estranhas do que poderíamos esperar. E mais, a equipa de cientistas da Academia tem trabalhado até tarde para tornar esta sequela numa experiência distintamente mais fresca, fluida e com mais classe. Venha ela.

Factos

Data de saída Setembro
Editora Activision
Produção Paradox
Género Beat 'em up
Website www.activision.com
Características
Modos Arcade, Survival, Versus, Training e Cerebro.

TEMPO
O TEMPO QUE FALTA ATÉ O COMBATE TERMINAR.

BARRA DE ENERGIA
QUÃO PERTO ESTÁ DE MORRER.

ROUNDS GANHOS
PODE AJUSTAR O NÚMERO DE ROUNDS EM CADA COMBATE E ESTE ÍCONE DIZ-LHE QUANTOS VENCEU.

VOCÊ
ESCOLHA UMA DAS 18 PERSONAGENS QUE QUER ENCARNAR.

BARRA ESPECIAL DE MOVIMENTO
INDICA A QUANTIDADE DE PODER ESPECIAL DE ATAQUE QUE AINDA POSSUI.

O SEU ADVERSÁRIO
LUTE COM UM AMIGO OU NO MODO ARCADE OU SURVIVAL.

Wolverine

Peludo, assustador e com unhas reforçadas

O glutão é um animalzinho felpudo, parente da doninha, do arminho e do furão. No entanto, o leitor não iria gostar de ter um à perna.
Dão umas dentadas ferozes e têm garras que fariam inveja a um abutre. Não é pois de admirar que o X-Men mais famoso se intitule Wolverine. De onde surgiu o fato amarelo é que ninguém sabe.
Wolverine é a escolha mais óbvia como lutador. Tem um aspecto feroz que parece dizer: "encostem-me um dedo e racho-vos a cabeça" e enormes garras sujas.
Os movimentos básicos envolvem muitos cortes com as garras, o que é bastante eficaz, e pontapés.
Mas nós não estamos interessados nas coisas básicas, por isso, vamos entrar na sala de treino...

"Ele tem um aspecto feroz que parece dizer: encostem-me um dedo e racho-vos a cabeça"

Factos sobre Wolverine

Nome verdadeiro Logan
Idade Desconhecida, embora tenha lutado na Guerra Civil Espanhola e Segunda Guerra Mundial ao lado do Capitão América
Poderes mutantes Esqueleto de Adamantium (indestrutível), garras que se retraem e capacidade de se curar rapidamente
Movimentos especiais Samurai Slice, Special Delivery, Weapon X
Acto menos provável Meter os dedos no nariz

2.1 MODO ACADEMY

Treino, o caminho para o sucesso

Se não jogou o último jogo X-Men, então é aconselhável passar umas boas horas dentro do fato de treino da Academia. O modo Academy foi muito aperfeiçoado desde a última vez que o visitámos e disponibiliza duas opções distintas – lições académicas e estudo individual.

2.1A LIÇÕES ACADÉMICAS

Aqui ensinam a Wolverine alguns dos seus movimentos básicos. Pode optar por dar mais ênfase a um grupo específico de ataques e os botões da combinação necessária para efectuar cada um deles acendem-se para que você o imite.

2.1B ESTUDO INDIVIDUAL

Também pode optar por treinar sozinho, sem as sugestões. É disponibilizado um boneco de treino, deixando-o praticar os seus golpes faciais e socos nas costelas, pontapés e arremessos, sem sofrer represálias.

2.2 GARRAS AFIADAS

Falemos delas outra vez

Não temos bem a certeza de como é que se faz isso (é um combo enorme) mas funciona mesmo. A pobre Rogue leva com todo o impacto dessas garras reforçadas num ataque devastador. Tem de aguardar pelas dicas da Revista PlayStation...

2.2a
Modo Spin: Depois de uma vaga poderosa e de alguns murros frenéticos nos botões, Wolverine passa para o modo Spinning Top.

2.2b
Na face: Rogue é repetida e brutalmente espancada.

2.2c
Imparável: Poderosos golpes que retiram energia continuam a atingi-la de lado.

2.2d
É um KO: Finalmente, o ataque especial termina e Rogue fica inanimada, propensa a ser atacada de novo.

2.3 O FACTOR NEO

Jogue ao estilo de *Matrix*

Isto é espectacular. Outra das manobras especiais altera a velocidade para câmara lenta. Wolverine dá saltos no ar e por detrás do adversário e a câmara move-se horizontalmente cerca de 45° em câmara lenta.

Manobra Matrix

X-Men é um regalo para os olhos assim que aprende a usar todas as características especiais das personagens.

2.3a Salto de rã: As coisas não prometem ser boas para Toad, assim que Wolverine se preparar para dar um pontapé.

2.3b Em directo: A câmara segue o pontapé, tal como naquelas cenas de luta em Matrix.

2.3c Alta velocidade: Uma alteração repentina no ritmo da câmara e um pontapé explosivo atinge a coluna de Toad.

2.3d Lutador contente: Wolverine vê com satisfação Toad a voar para longe.

2.3e Vida no pântano: O pobre Toad esborracha-se contra uma parede a mais de seis metros de distância. Missão cumprida.

2.4 GARRAS E EFEITO

Conflito no modo Arcade

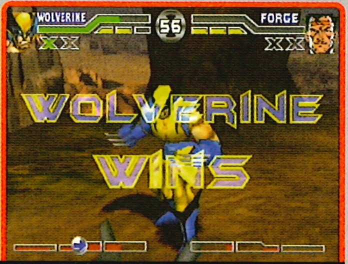
Assim que sentir que já aprendeu o suficiente, saia para o modo Arcade para uma luta conveniente e é altura de demonstrar se compreendeu aqueles movimentos especiais. Aqui, Forge mete-se no lado errado do nosso Wolvie.

2.4a Arma de muco: A arma de Forge esguicha uma substância verde viscosa, irritando Wolverine.

2.4b Subindo: Com um toque nos botões laterais ele agarra-o e atira-o ao ar.

2.4c Não olhe para baixo: É sempre a subir...

2.4d Explosivo: E depois a descer para ir ao encontro do punho enfurecido de Wolverine. Bolas, isso deve doer...



2.4e Vitória! O enfurecido Forge aprendeu a lição: não se meter com os melhores.

3.1 Magneto

Faça uma revisão

Para cada herói há um vilão. Embora tenha sido em tempos um bom sujeito, Magneto – chefe dos mutantes malvados – perverteu-se e entrou por maus caminhos. No modo Arcade, tem de lutar contra ele, e é um osso difícil de roer. Além dos sopapos, socos e pontapés habituais, ele pode fortificar-se com electricidade, por isso, as suas manobras especiais são um espectáculo que preenche o ecrã. É claro, pode sempre encarnar esta personagem...

3.1a Inferno: Magneto não precisa de sujar as mãos, limita-se a levantar os adversários com os seus poderes magnéticos e depois atira-os para o chão, amontoando-os.

3.1b Gerador de escudo: Um modo simples, mas eficaz, de bloquear golpes.

3.1c Alta voltagem: Incapacite o seu adversário com um raio de electricidade e depois arremesse-o algumas vezes contra as paredes e o chão. Um comportamento chocante.

Storm

Uma perfeita tempestade

No clube X-Men não existem só rapazes, existem também bastantes raparigas destemidas e a mais dominante de todas é a agradável Storm. Ela cresceu órfã nas perigosas ruas do Cairo e sobreviveu unicamente por ser uma habilidosa carteirista.
Quando os seus poderes mutantes se manifestaram, era adorada como uma deusa antes de ser recrutada pelo Professor Xavier.
A capacidade de Storm se fortificar com a potência ilimitada do clima torna-a numa lutadora mortífera e o jogador certamente não vai querer andar de chapéu-de-chuva com ela por perto.
Como Magneto, as suas manobras especiais são uma exibição espectacular de energia eléctrica destruidora. Também possui a capacidade de levitar, ascendendo e dando aos adversários um bom pontapé sem que eles tenham a oportunidade de lhe tocar.

"Não vai querer andar de chapéu-de-chuva quando ela estiver por perto"

Factos sobre Storm

Nome verdadeiro Onoro Munroe
Idade Desconhecida
Poderes mutantes Storm tem a capacidade de controlar e manipular o tempo, transformando os seus ataques em rasgos de energia natural.
É também uma ladra experiente.
Movimentos especiais Hyper Electric Drill, Lightning Uproar, Lightning Ball
Acto menos provável Ter companheiros com quem jogar golfe.

4.1 SOPRAR
Como um furacão

Com um comportamento muito elegante, Storm não gosta de sujar as suas mãos a não ser que a isso seja obrigada. Fazendo uso do seu controlo sobre os elementos, ela pode varrer pelos ares os seus adversários sem partir uma unha.

4.1a
Senhora dos anéis: Prenda a sua adversária num cone de energia bruta da mãe natureza e mande-a pelos ares.

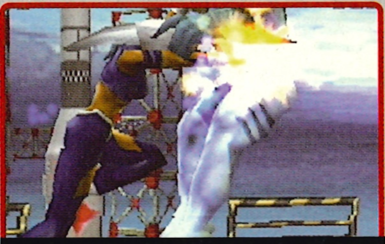
4.1b
Subida: É um caso típico de ascensão e queda.

4.1c
Queda: Como seria de esperar, Rogue acaba estendida de costas, esperneando como uma tartaruga de pernas para o ar.

4.2 FORÇA 10
Atracção natural

4.2a
Previsão meteorológica: Na região de Rogue, esperamos dores intensas, angústia e sofrimento.

4.2b
Pressão alta: Esta senhora não se deixa assustar pelo tamanho de Sabretooth.



4.2c
Dores de dentes: Como previsto, ocorre uma tempestade e o enorme felpudo apanha em cheio na cara.
Chegou a altura de ele ir ao dentista.

Mulheres fatais

X-Women. Lindas mas mortais.

Rogue
Não me toquem!

Rogue tem dificuldades em controlar e dominar os seus poderes mutantes. Ela absorve a força dos outros apenas por lhes tocar e, como tal, tem pavor em manter contacto físico com alguém. Outra mulher abençoada com a capacidade de voar, Rogue é melhor a desempenhar ataques aéreos para não ser atacada.
Nome verdadeiro: Nunca foi revelado.
Movimentos especiais: Dive Bomber, Take Your Breath Away
Acto menos provável: Dar um aperto de mão a alguém.

MYSTIQUE
Surpresas reservadas

Mystique é a mãe de Nightcrawler, mãe adoptiva de Rogue e, no geral, uma verdadeira peste. Além de ter uma arma que lança uma substância viscosa cor-de-rosa, consegue metamorfosear-se, capaz de se transformar em qualquer pessoa. Ainda não conseguimos transformá-la noutra personagem. Pode ajudar-nos a descobrir como o fazer?
Nome verdadeiro: Raven Darkholme
Movimentos especiais: Mystique's Surprise, Cheap Shot
Acto mais provável: Fingir que tem 25 anos.

PHOENIX
Atice as chamas

Não contente em usar poderes telequinéticos e chamas para atacar, Phoenix, ou Jean Grey renascida, também possui uma das mais divertidas manobras. O seu ataque Metaphysical Confusion desorienta o adversário, o que significa que todos os controlos ficam invertidos. Pressionar → significa que vai recuar, saltar é para ↓, etc. Isto foi o suficiente para desnortear a maior parte da equipa da Revista PlayStation.
Nome verdadeiro: Jean Grey
Manobras especiais: Air Strike, Metaphysical Confusion
Acto mais provável: Erguer-se das cinzas e apaixonar-se por Wolverine.

Chegue aqui: "Pode ajudar-me a calçar? É que estou sempre a cortar-me."

X-MEN 2 - O FILME

Outro filme sobre mutantes

Seguindo o sucesso fenomenal do primeiro filme X-Men, vamos ter uma segunda dose para o próximo ano. Foi escrito um guião e parece que iremos descobrir como Charles Xavier deixou de andar. Interessante. Uma vez mais, a história apresenta Magneto e o seu bando de mutantes diabólicos (Mystique, Toad e Sabretooth) a espalharem o caos na cidade de Nova Iorque, para deitarem as mãos a Cerebro.
"Todo o elenco original estará de volta, juntamente com o director Bryan Singer", revela Hugh Jackman, o actor que interpretou Wolverine.
"Estou emocionado por voltar a fazê-lo. Foi muito divertido e os fãs aceitaram a ideia."
As coisas poderão estar em termos amorosos. "Acho que o velho Wolvie vai passar por algumas situações românticas", diz Jackman. "Ele não se quer cingir a apenas uma X-Woman. Tem algum receio de compromissos." Que picante!
As filmagens têm início em Janeiro do próximo ano, por isso, poderemos assistir à acção de X-Men 2 por volta do Natal de 2002.

Só homens

Um resumo dos outros membros masculinos

Sabretooth
Presas para tudo

Sabretooth, um assassino psicótico e implacável, é o arqui-inimigo de Wolverine porque, embora em tempos tenham trabalhado juntos, Sabretooth matou o amor da vida de Wolverine, Silver Fox. No jogo, Toothy tem alguns arremessos e poderosos, assim como alguns ataques violentos com murros e pontapés.

Nome verdadeiro: Victor Creed
Movimentos especiais: Ill Treatmment, Rampant Strengh
Acto mais provável: Gastar a escova de dentes numa só lavagem.

Gambit
Um ás

Anteriormente, um fora-da-lei, Gambit juntou-se à equipa de X-Men para remir os seus pecados, e combate agora do lado do bem. No jogo, ele está armado com um bastão eléctrico e um baralho de cartas explosivo. Pode também alternar o seu modo de agir entre a defesa e o ataque.

Nome verdadeiro: Remy Lebeau
Movimentos especiais: Card Toss, Staff Charge
Acto mais provável: Apostar nas corridas.

Toad
Escorregadio

Toad é oriundo de Inglaterra e passou a vida a ser ridicularizado. A certa altura, foi o servo dedicado do cabecilha do grupo de desordeiros, Magneto, mas virou-se contra ele por causa da crueldade do seu amo. Pode ser um réptil viscoso, mas a sua língua inquieta e ataques acrobáticos fazem dele uma figura muito perigosa.

Nome verdadeiro: Mortimer Toynbee
Movimentos especiais: Fly Trap, Frog Legs
Acto menos provável: Ser encontrado na margem de um rio a namorar.

Beast
Instinto animal

Apesar do aspecto ameaçador da mais aberrante das personagens, Beast, uma antiga estrela de futebol americano, é um dos bons. Foi abençoado com força sobre-humana, velocidade e agilidade e amaldiçoado por ter de combater com pêlo azul. Beast adoptou um estilo de luta livre quando combate.

Nome verdadeiro: Dr. Hank McCoy
Movimentos especiais: Seismic Smackdown, Handplant Hell
Acto mais provável: Arrancar a sua cabeça primeiro, fazer-lhe perguntas depois.

Cyclops
Em cheio nos olhos

Depois de ter ferido a cabeça na infância, quando caiu de um avião e o seu pára-quedas não se abriu, Cyclops descobriu que era capaz de focar o seu poder mental e projectar feixes de energia contundente pelos olhos. Estes feixes vermelhos são a base dos ataques especiais de Cyclops.

Nome verdadeiro: Scott Summers
Movimentos especiais: Optic Blast, Hyper Lunge Kick
Acto menos provável: Ficar estrábico ou usar óculos escuros.

Atalho

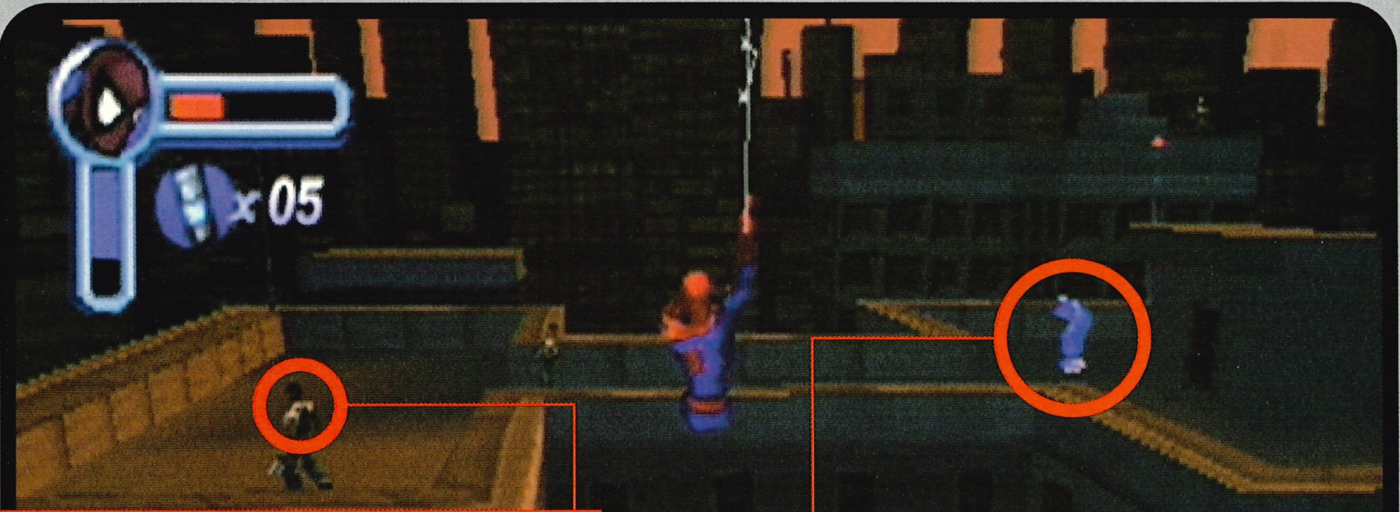
Vá até à secção Download e veja o vídeo com sequências de X-Men no nosso CD de demonstrações. Uma demo totalmente jogável está na forja, só temos de a roubar debaixo do nariz de Magneto, enquanto ele estiver a tirar uma soneca na sua base secreta.

SPIDER-MAN®
PC CD-ROM
SPIDER-MAN
SPIDER-MAN
MYSTERIO'S MENACE
GAME BOY ADVANCE
Nintendo
ACTIVISION
MARVEL
ENTER: ELECTRO
SPIDER-MAN 2
PAL
PlayStation®
UM TRIPLO ASSALTO
AOS TEUS SENTIDOS
SPIDER-MAN® ESTÁ DE VOLTA PARA A PLAYSTATION®, GAME BOY ADVANCE™ E PC
ACTIVISION
activision.com
MARVEL
PC
CD
GAME BOY ADVANCE
80173.990.UK

DATA DE SAÍDA: **SETEMBRO**
EDITORA: **ACTIVISION**
PRODUÇÃO: **NEVERSOFT**
MAIS: **WWW.ACTIVISION.COM**
REVISTA 74
DESTAQUE SPIDER-MAN 2

Spider-Man 2: Enter Electro

Está quase pronto e os nossos sentidos estão a formigar como loucos.



OS CAPANGAS

Estes palhaços são o alimento do seu canhão. Tire-os do caminho, com umas bofetadas e uns quantos arranhões ou usando os seus ataques especiais de teias. Mas tenha atenção, pois eles têm armas e o fato de lycra do Homem-Aranha não o protege contra balas, por isso, seja rápido nesses confrontos.

UMA PISTA

Se nunca jogou o jogo original, não entre em pânico. Há um modo de treino e muitas pistas nos níveis iniciais do jogo. Vá para cima de um dos pequenos pontos de interrogação azuis e o Homem-Aranha diz-lhe como baloiçar entre edifícios e, em geral, tudo o que uma aranha pode fazer.

GUARDA-ROUPA

Se ficar aborrecido do azul e vermelho, há bastantes outros fatos por onde escolher, como o azul e branco, em baixo. Contudo, vai ter de conquistar o direito de os usar, completando certas tarefas do jogo.

Fato simbiótico: Um dos muitos trajes raros para desbloquear.

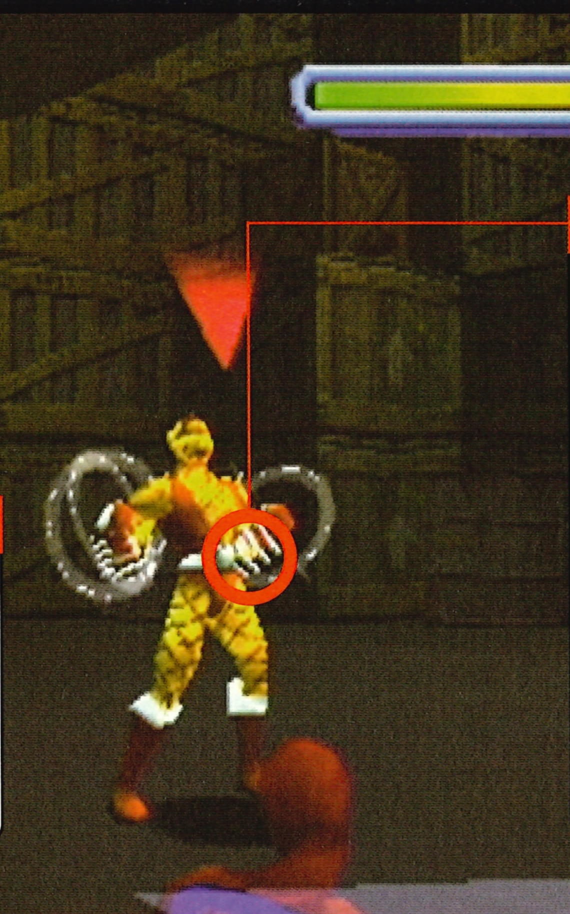
O emaranhar pelas paredes e o rodopio de redes de Spider-Man está de volta às ruas de Nova Iorque. Vai ter de esperar até ao próximo mês pelo nosso teste, mas, até lá, mantenha os seus sentidos de Homem-Aranha a formigar e dê uma olhadela ao que pode esperar da sequela de um dos jogos de plataformas mais divertidos de sempre.

A baloiçar

Enter Electro é, basicamente, uma melhoria, do Spider-Man original, mas com 24 níveis novos. Tal como no primeiro jogo, tem de combater ao longo dos níveis utilizando os seus espantosos poderes para derrotar os gangs de capangas e bandidos, antes de se confrontar com um boss final. O cabecilha por detrás da última onda de crimes é Electro, que está a desenvolver um mecanismo mortal de "destruição da humanidade". A sua tarefa é impedi-lo, antes que ele acabe o seu projecto.
Para lutar com Electro, o Homem-Aranha aprendeu algumas habilidades novas. A nossa favorita é uma teia de gelo que congela objectos e inimigos robóticos e permite que um simples soco os transforme em pó. A teia Taser também é boa, dando um choque e paralisando os inimigos, tornando-os alvos fáceis. Também há a pontaria automática, que guia os ataques a longa distância.

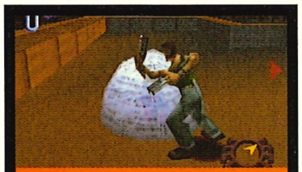
Extra! Extra!

Uma das melhores partes de Spider-Man é reunir todos os itens de bónus. Para começar, há um roupeiro com todos os fatos que apareceram nas bandas desenhadas da Marvel. Por exemplo, há o confortável Spider-Man 2099, ou o fato preto que o Aranha usou quando foi possuído por um alienígena maligno, ou pode jogar com Peter Parker.
Pode coleccionar fotos do álbum de Daily Bugle de Parker. Esses desenhos são



LIGAÇÃO À REDE

Este ícone mostra quantos ataques especiais de teias ainda lhe restam. Existem quatro tipos diferentes de teia: punhos, puxões, mísseis e escudos. Tem de procurar o pequeno símbolo da aranha azul, para manter as suas forças no máximo.



Fechado: A útil concha da rede fornece protecção ao Homem-Aranha.

O BOSS

Há um conjunto novo de bosses infames, para enfrentar no final de cada nível. Shocker é o primeiro boss que vai encontrar e está armado com explosões supersónicas que acabam com a sua saúde. Outros bosses incluem (em baixo), Hammerhead, Lizzard, Dr. Watts e, claro, Electro.

Farra na praia: Sandman ameaça Spiderman com o balde e a pá.

ESPERANÇAS ENCAIXOTADAS

Pode levantar e atirar muitos dos objectos que encontra espalhados ao longo dos níveis, principalmente caixotes. Eles são bons para pôr de fora os capangas, sem usar o seu precioso poder de teias. Além do mais, muitos deles escondem itens secretos, como pacotes de saúde e power-ups. Porém, mantenha-se alerta, só numa busca meticulosa em cada nível vai descobrir todos os deleites escondidos, mas a exploração também faz parte do divertimento.

Protecção extra

Agora em armazém! O fato invulnerável, totalmente novo, de Spider.

1

À procura: Pesquisar os edifícios revela a aranha dourada.

2

Na moda: O símbolo dá-lhe este pequeno número.

3

Armadura: O fato dá-lhe invulnerabilidade perante os vilões.

4

Não dura: As novas costuras desaparecem, após alguns danos.

dos verdadeiros artistas de banda desenhada. Há 32 capas da clássica banda desenhada para ganhar, oferecendo-lhe muito para arregalar os olhos, assim que o jogo acabe. Para concluir, várias personagens não identificadas da Marvel fazem aparições secundárias.
Alguns podem preocupar-se com o facto de, apesar de toda a roupagem, a jogabilidade e os gráficos da sequela serem idênticos aos do original. Mas isso não nos incomoda. No fim de contas, Spider-Man foi um jogo brilhante, apenas era um pouco curto demais.
Desde que eles descubram isso, ficamos ansiosos por jogar mais do mesmo.

OPINIÃO

POSITIVO
- Movimentos novos
- Bosses novos
- Jogabilidade traiçoeira

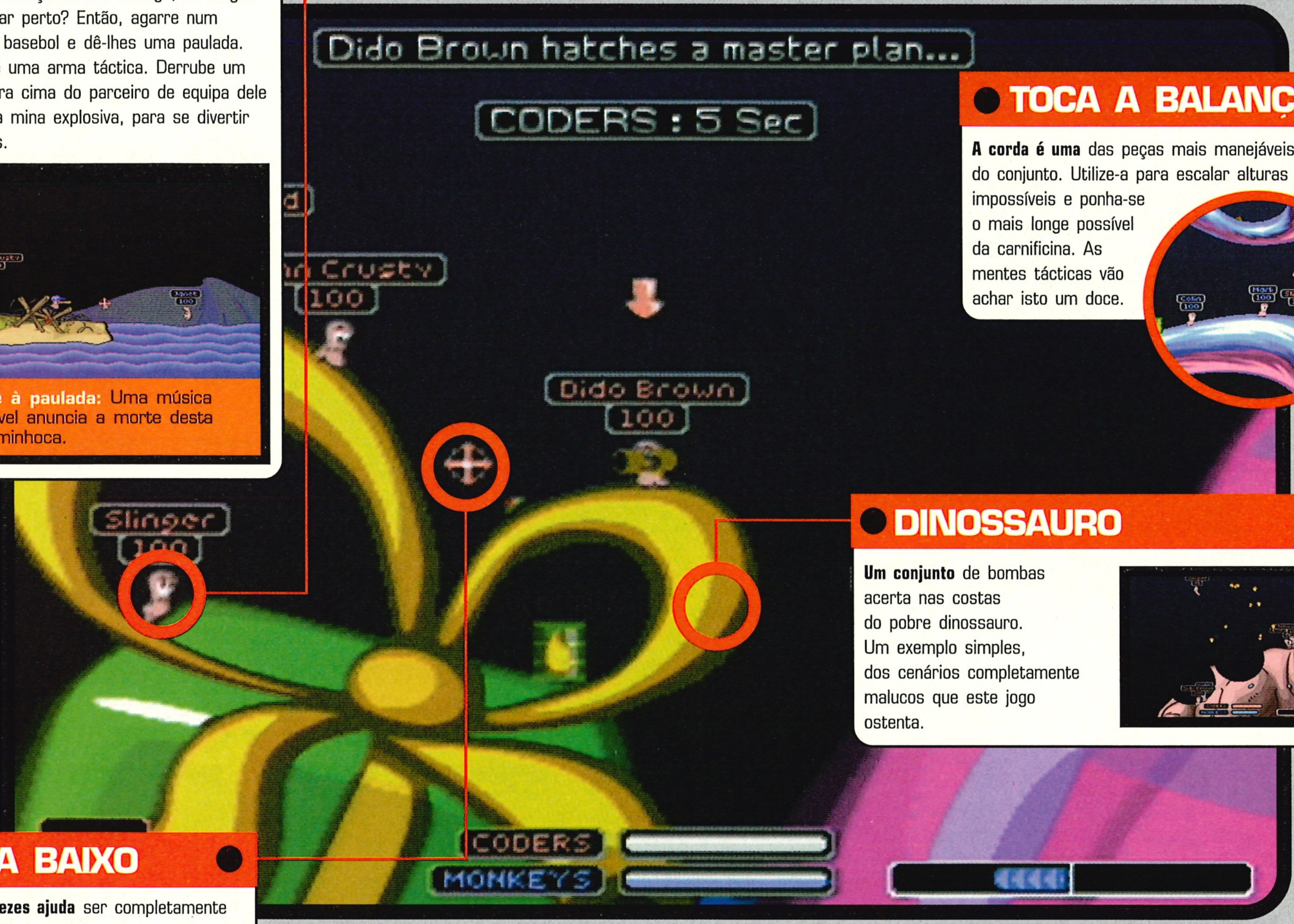
NEGATIVO
- Muito familiar
- Voz abafada do Aranha
- Sem engenhocas

A SABER
Mais uma maravilhosa acção da Marvel, tão boa quanto antes.

DATA DE SAÍDA: **OUTUBRO**
EDITORA: **KONAMI**
PRODUÇÃO: **EON DIGITAL**
MAIS: **WWP.TEAM17.COM**

Worms World Party

Qualquer jogo que tenha minhocas, por nós, está bem.



O BASTÃO

Worms não é apenas sobre fazer uma chuva mortal na cabeça do seu inimigo, de longe. Quer chegar perto? Então, agarre num bastão de basebol e dê-lhes uma paulada. Também é uma arma táctica. Derrube um inimigo para cima do parceiro de equipa dele ou de uma mina explosiva, para se divertir ainda mais.

Ataque à paulada: Uma música impecável anuncia a morte desta pobre minhoca.

TOCA A BALANÇAR!

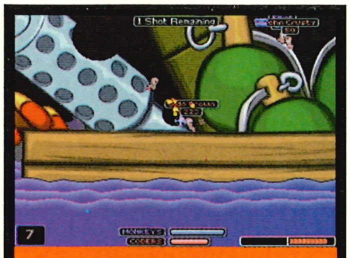
A corda é uma das peças mais manejáveis do conjunto. Utilize-a para escalar alturas impossíveis e ponha-se o mais longe possível da carnificina. As mentes tácticas vão achar isto um doce.

DINOSSAURO

Um conjunto de bombas acerta nas costas do pobre dinossauro. Um exemplo simples, dos cenários completamente malucos que este jogo ostenta.

PARA BAIXO

Algumas vezes ajuda ser completamente maldoso. Assim sendo, use as muitas armas disponíveis – Uzi, metralhadora e pistola – para enfiar uma bala em quaisquer minhocas existentes, e salvar a vida.



Arma danada: Coloque a mira sobre a vítima e veja-a morrer.

Worms pode ser o mais improvável jogo de heróis de sempre. Sempre nos interrogámos de onde lhes tinha vindo a ideia de rastejantes malévolos. Não que isso importe. De facto, poderíamos controlar qualquer outra coisa que pouco nos importava. Foi a jogabilidade que nos agarrou.

Misturada

Missões para jogador único de subir rampas e massacres hilariantes para múltiplos jogadores são o que a série Worms sempre ofereceu. E é mais do mesmo em Worms World Party. Como sempre, o jogador comanda um conjunto de invertebrados com um desejo de morte, que envergonharia até um piloto kamikaze. Armadas até às suas bocas viscosas, as minhocas parecem odiar-se umas às outras e ter uma paixão por chuva de metal escaldante, vinda de cima, de baixo e de lado. A jogabilidade simplista mantém-se: o jogador ainda faz pontaria ao alvo, dispara balas, magotes de bombas e armas mais bizarras aos inimigos. Os cenários são gerados aleatoriamente, permitindo uma variedade infinita. Complementar a isto está o inovador Wormpot. Uma série de 25 modos de jogo, como Super Sheep, Double Damage e Blood Mode são misturados ao acaso. São seleccionados três modos entre mais de 400 combinações diferentes e eles caracterizam os elementos do jogo.

Fogo amigável

Mas Worms tem durado tanto como o seu modo para múltiplos jogadores e agora os retorcidos guerreiros apareceram novamente com um trunfo. As opções do Wormpot funcionam nos jogos para múltiplos jogadores, portanto, ainda pode estar rodeado pelos seus companheiros, para algumas horas

OS DESPOJOS

Um dos elementos mais aleatórios do jogo é o gerador de tremores de terra. Como se o jogo já não fosse suficientemente aleatório, agora vai ter de se entender com o chão a tremer e as minhocas, as minas e os caixotes a serem movidos por todo o cenário, tudo para além do seu controlo.

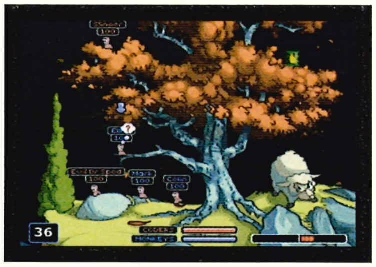
Tremor de vermes: O abano aleatório torna o jogo mais interessante

AGARRE A OPORTUNIDADE

O Wormpot é o maior complemento ao jogo. Mistura 25 elementos de jogo diferente, para lhe dar mais de 400 combinações. Isto significa que pode jogar um modo God, com um nível de "sangue", depois escolhe novamente ao acaso e joga um modo Enemy ou Energy. As opções ajudam a incentivar a variedade, para não mencionar a acção violenta.

MINHOCA ESCONDIDA

A minhoca com um ponto de interrogação em cima da cabeça tem a oportunidade de causar alguns prejuízos sérios ao diabólico Dr. Spod, em baixo. Contudo, ela tem de ter em conta a proximidade das suas parceiras em relação ao alvo e o seu próprio bem-estar. O que é que ela faz? Dê uma olhadela em Aponte Para Baixo, na página anterior para descobrir.



de boas gargalhadas. É um divertimento bom e saudável, entre amigos. Isto, claro, até empurrar esmagar a outra equipa. Ou despoletar uma bomba e observar os seus inimigos cuidadosamente escondidos a serem lançados para trás e para fora dos seus próprios buracos. Não há nada melhor do que observar um convidado a contorcer-se tal como a minhoca que é. Até ao momento, parece que WWP vai viver de acordo com o seu legado de culto. A jogabilidade lendária permaneceu intacta, e os modos aleatórios e os cenários garantem que nunca dois jogos são iguais. Estão garantidas mais umas noitadas, imersas em bombas traiçoeiras.

OPINIÃO

POSITIVO
- Múltiplos jogadores
- Divertido
- Armamento volumoso

NEGATIVO
- Jogabilidade idêntica
- Gráficos minúsculos
- Quase o mesmo que Worms Armageddon

A SABER
Uma jogabilidade sólida e um divertimento fantástico. Apostamos que vai ser um sucesso.

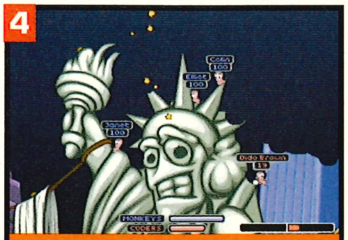
Como vencer a guerra

Veja como as tácticas rastejantes funcionam e como se derrota o último grupo de inimigos.

Na grelha: Seleccione a série, pois está a explodir múltiplos vermes.

Faça pontaria: Regule a altura para disparar por cima deles.

Cidade estrondosa: A série explode muito acima das suas cabeças.



Dor de cabeça: Os alvos são esmagados por várias bombas.

© 2001 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS e o logotipo EA SPORTS e "If it's in the game, it's in the game" são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou noutros países. Todos os direitos reservados. EA SPORTSTM é uma marca Electronic ArtsTM. Formula One, "Formula 1", "F1" e a expressão "FIA Formula One World Championship" bem como traduções e permutações estrangeiras são marcas comerciais do grupo de empresas Formula One. Produto oficial da FIA Formula One World Championship, sob licença da Formula One Administration Limited. Todas as outras marcas comerciais são propriedade dos respectivos donos.

Aproxima-se do grupo de olhos semi-cerrados de concentração.

O perigo aproxima-se pelos espelhos retrovisores.

E a derrota é como o suor que lhe escorre pelo pescoço.

Meça forças com os pilotos mais rápidos do planeta.

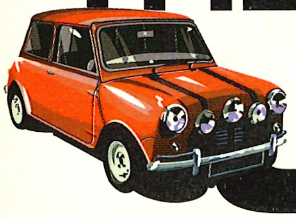
EA SPORTS

it's in the game.

easports.com

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

THE ITALIAN JOB



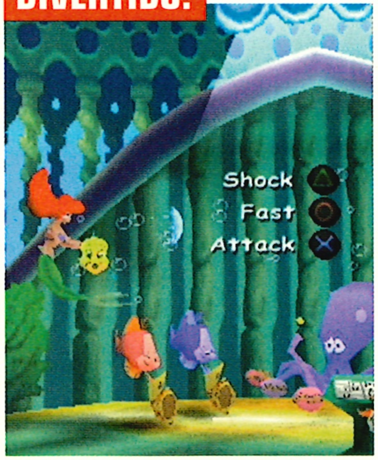
“Assim que a polícia o vê a apanhar as raparigas, vai no seu encalço. É tempo de pegar na carrinha e praticar a técnica de fuga.”

Página 34

BIZARRO

ASSUSTADOR!

DIVERTIDO!



CÓMICO!

RADICAL!

ROSWELL CONSPIRANCIES: ALIENS, MYTHS & LEGENDS

"Uma coisa é certa, há aqui alguma espécie de conspiração em curso."

Página 40

THE LITTLE MERMAID 2

"A pequena sereia regressa num título com movimentos ao estilo de Ecco The Dolphin."

Página 41

TINTIN DESTINATION ADVENTURE

"Design fraco e comandos pobres impedem qualquer tipo de envolvimento com o jogador."

Página 42

XTREME ROLLER

"Infelizmente, a única coisa radical sobre este jogo é que é radicalmente mau."

Página 44

Testes

Honestos · Essenciais · Completos · Divertidos

Tudo o que precisa de saber...

Imagens
Capturámos as nossas imagens para lhe mostrar cada aspecto dos jogos testados. Isto significa que aquilo que vê aqui é o que verá na sua consola.

Factos
Quem faz os jogos, quando é que sai para o mercado, quantos jogadores o podem desfrutar simultaneamente, são informações indispensáveis para os nossos leitores.

Análise
Nós passamos o dia rodeados de jogos, o que para muitos pode parecer um paraíso. Alguns chamam-nos viciados, outros especialistas. Preferimos, a última, claro.

Caixas
Destacamos as melhores partes ou denunciamos os piores momentos, referindo aspectos que se destacam no jogo, pela positiva ou pela negativa.

Pode
Os tópicos essenciais que qualquer jogador deve saber. Aqui encontra pequenas referências aos prós e contras da jogabilidade.

Veredicto
A hora de verdade. Ponderamos todas as características do jogo – gráficos, jogabilidade e duração – e classificamos o jogo de um a dez.

Pontuação
A classificação até dez indica o nível de qualidade e de diversão que um jogo pode ter. Vejo a quadro abaixo para saber mais sobre os nossos critérios.

Revista Oficial PlayStation Pontuação

Aqueles números não surgem do nada. Aqui está um guia que o pode ajudar a compreender a pontuação de cada um dos nossos testes.

10 Jogos que deviam ser premiados, pois modificam a nossa forma de pensar sobre a jogabilidade.

9 Um jogo verdadeiramente excepcional. Vai roubar-lhe várias horas da sua vida.

8 Muito, muito bom. Um título obrigatório na sua colecção, o mais cedo possível, de preferência.

7 Um bom jogo com falhas e defeitos menores, mas que continua a valer a pena comprar.

6 Jogável, por vezes, divertido, mas prejudicado por erros e omissões importantes.

5 Pouco original e sem interesse. Compre-o apenas se for um grande fã do género.

4 Um jogo que denuncia problemas na jogabilidade e/ou na duração. Abaixo da média.

3 Um título pobre. Talvez valha a pena pedi-lo emprestado um amigo que, inocentemente, o tenha comprado.

2 Inapto, pobremente estruturado e com uma vida curta. Uma autêntica nulidade.

1 Não é propriamente um jogo, mas sim uma forma de tortura física e mental. A ignorar.

NÃO PERCA...

Baixo Preço
Bons jogos a preço reduzido e jogos menos bons ao preço que sempre deviam ter tido . . . **Página 46**

ISS Pro Evolution

Syphon Filter e Syphon Filter 2

Toca World Touring Cars

FACTOS

DATA DE SAÍDA: **OUTUBRO**

EDITORA: **SCI**

PRODUÇÃO: **PIXELOGIC**

JOGADORES: **UM A OITO**

GOSTA DESTE?
Experimente...

DRIVER
Edição 44 9/10
O velho original, mas ainda está para as curvas.

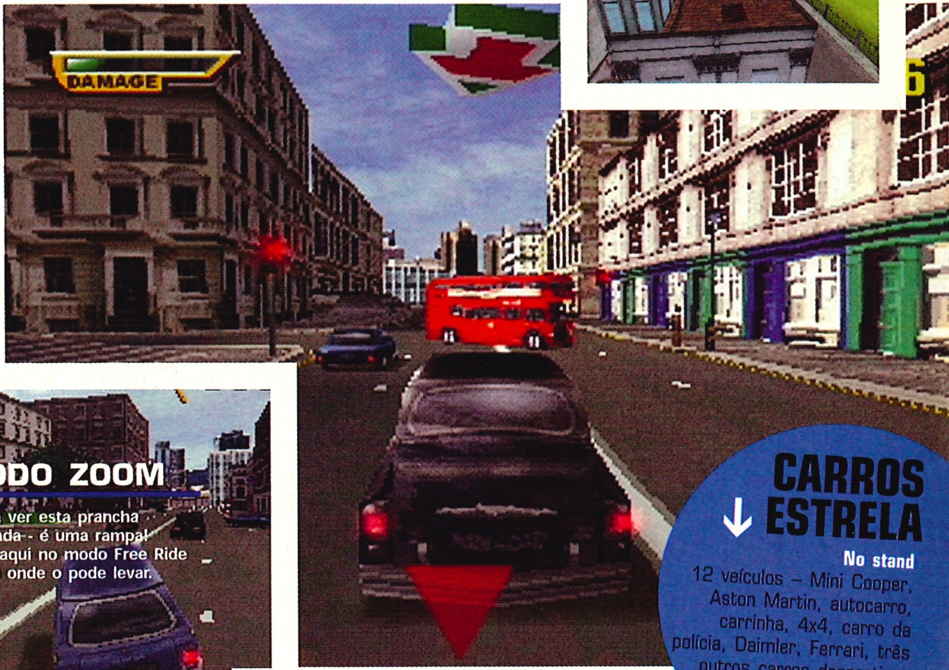
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
Edição 73 9/10
Perseguir vilões a toda a velocidade – simples, divertido e sem gastar gasolina!

"Não consegue pôr o comando de lado enquanto não dominar o jogo"

THE ITALIAN JOB

Pegue no volante do melhor golpe da história

Sempre a abrir: Descubra um caminho para o telhado e acelere.

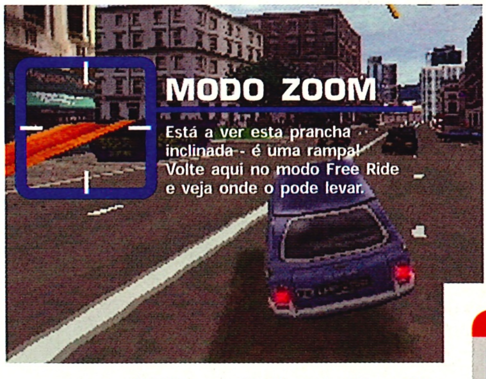


The Italian Job é um daqueles filmes que nem toda a gente conhece. Uma aventura de crime cómica, que apresenta um plano bizarro para roubar quatro milhões de libras em ouro italiano usando excelentes (e velhinhos) Minis e muito descaramento. Está recheado de piadas que são referidas quando alguém menciona o nome de Michael Caine ("Tu só tinhas de rebentar as malditas portas"). Também é um filme que poucos conseguem recordar com exactidão, à excepção dos excitantes minutos finais com a célebre perseguição protagonizada por Minis vermelhos, brancos e azuis.

E é por isso que é um excelente ponto de partida para um festival de perseguições ao estilo de Driver.

O jogo tem uma trama já pronta, automóveis clássicos, reconhecimento afectuoso da irmandade do videojogo e muito poucos fanáticos que venham reclamar porque foram feitas modificações à licença. Na sua maior parte, estes elementos são fundidos num jogo que é uma aventura muito decente – e por vezes verdadeiramente emocionante. O filme é dividido em três níveis: Londres, Turim e Alpes. Londres e Turim dos finais da década de 60 são apresentadas como cidades extensas cheias de marcos familiares, ruelas obscuras, atalhos tortuosos e saltos. Embora surjam os inevitáveis solavancos, há muito menos do que nos jogos Driver. Alguns dos automóveis e das pessoas são um pouco rígidos e indistintos, mas não ao ponto de constituírem um elemento de perturbação. As oito missões em Londres espelham as cenas de abertura do filme, em que o assalto é preparado. O chefe do bando (Michael Caine) reúne a sua equipa e treina algumas das técnicas necessárias para desviar o tesouro da empresa Fiat. As missões giram principalmente em torno de ir de A para B num determinado período de tempo, ao mesmo tempo que se procura evitar os importunos carros da polícia. Por isso, uma missão coloca-o a apanhar o cérebro criminal 'Camp' Freddy na estação de King's Cross, enquanto outra envolve atrair o Professor Peach para o bando com um par de rechonchudas senhoras de vida fácil. Mas logo que a polícia o vê a apanhar as raparigas, vai no seu encalço. É tempo de pegar na carrinha de tracção às quatro rodas e praticar a técnica de fuga.

Os vários automóveis usados nas missões – Mini Coopers, o Aston Martin de Charlie, a carrinha de tracção às quatro rodas, o Jaguar E-type e o autocarro de turismo da fuga têm manipulações variadas, e os pesos relativos e respectivas acelerações foram tidas em consideração. Felizmente, a manipulação preocupa-se mais com



MODO ZOOM
Está a ver esta prancha inclinada – é uma rampa! Volte aqui no modo Free Ride e veja onde o pode levar.

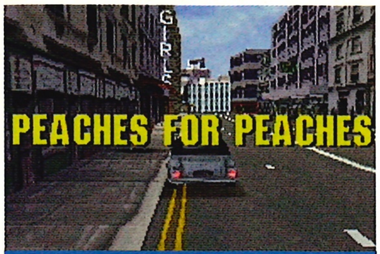
> **"Uma injecção de adrenalina, de fazer latejar veias e saltar os olhos das órbitas"**

CARROS ESTRELA

No stand
12 veículos – Mini Cooper, Aston Martin, autocarro, carrinha, 4x4, carro da polícia, Daimler, Ferrari, três outros carros desportivos e o automóvel do embaixador paquistanês.

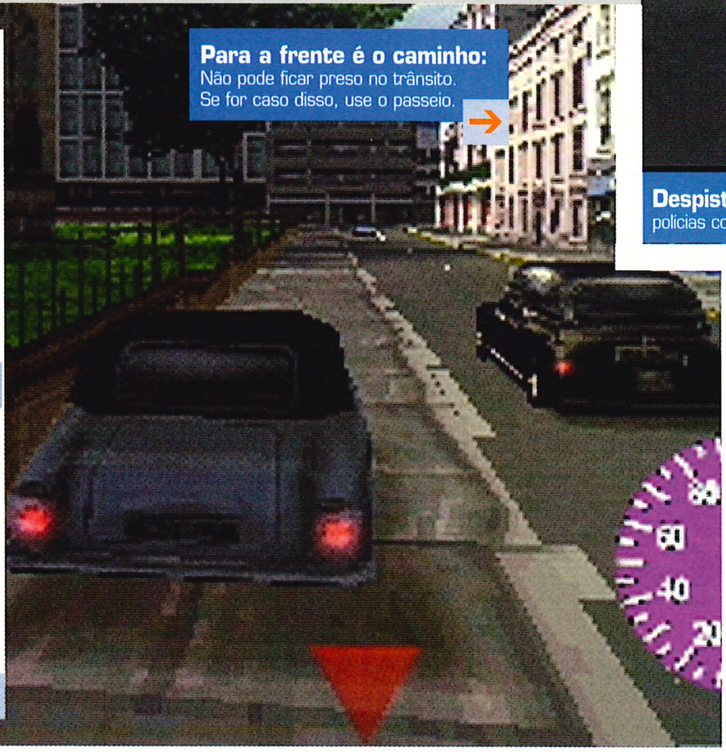
PODE...

• ATROPELAR PESSOAS
The Italian Job rejeita aquele jeito tão conveniente que os peões têm de saltar para fora do caminho que perturba os jogos mais "correctos". Se aqueles paspalhos não vêem por onde andam, ou atravessam a rua quando não devem, então, são passados a ferro. Até se sente um pequeno tremor no Dual Shock quando lhes passamos com as rodas por cima.

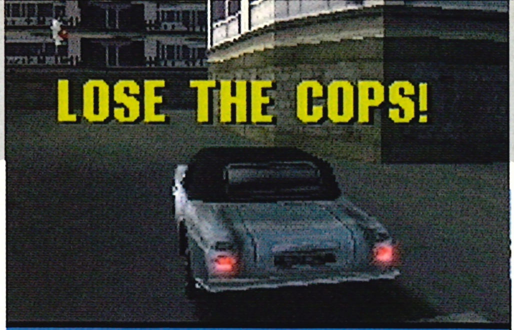


Missão suculenta: É preciso apanhar duas meninas para levar ao Professor Peach.

Toque da sirene: Os chuis descobriram-no – é tempo de os despistar.



Para a frente é o caminho: Não pode ficar preso no trânsito. Se for caso disso, use o passeio.

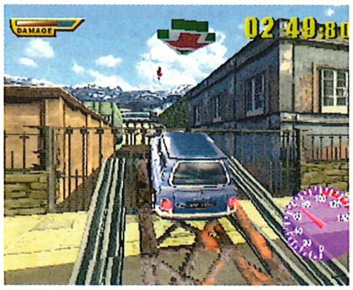


Despiste-os: Conseguiu chegar a casa de Peach, mas os polícias continuam por perto – dê meia volta e continue a andar.

o aspecto de diversão do que com realismo, por isso, será possível fazer piões nas curvas mais apertadas a toda a velocidade.
A passagem de Londres para Turim, onde o roubo tem lugar, aumenta consideravelmente o ritmo. As seis missões centradas em Turim são mais aceleradas – ou, pelo menos, mais difíceis – e constituem uma brilhante missão clássica. The Getaway está bem ao nível de "qualquer" missão de condução em "qualquer" jogo de sempre. A sua primeira tarefa é andar por Turim para conhecer o terreno. A segunda missão começa a pôr as coisas em movimento, uma vez que tem de levar a miúda de Charlie ao aeroporto, evitando os carros pretos da Máfia pelo caminho. Este nível tem um limite de tempo realmente complicado e um percurso que o leva a subir por escadarias, passar por um centro comercial, e usar o travão de mão a cerca de 120 km/h passando por três faixas de trânsito para chegar ao seu destino a tempo.
O desafio foi agora lançado e a terceira missão de Turim – Traffic Tape Caper – aumenta o ritmo. Seguindo de perto a trama do filme, o jogador pega no volante de um 4x4. A missão exige que apanhe uma bicicleta, a leve a uma central eléctrica e a atire para os geradores – provocando um enorme curto-circuito que apaga toda a cidade. Depois, é correr a toda a velocidade para o centro de controlo de trânsito para apanhar os tipos que acabam de arrasar com o sistema de trânsito de alta tecnologia de Turim (bem, alta para os anos 60) para produzir um tremendo engarrafamento no dia seguinte. Quando tiver reunido a equipa, é tempo de voltar para o esconderijo, evitando os chuis pelo caminho. Cada parte desta missão tem o seu próprio limite de tempo, o que a torna muito difícil e reinícios constantes são um dos ossos do ofício.
Mas a variedade de percursos significa que o jogador nunca chega à fase de atirar o comando para o outro lado da sala, apenas o incitará a vencer. O mesmo sucede com a missão seguinte, Interference, que tem outra configuração potencialmente irritante. O jogador tem de percorrer a cidade numa mini-carrinha localizando câmaras de vigilância e desligando-as. A missão acaba por funcionar bem, sendo apenas suficientemente difícil para o obrigar a manter o pé firme no acelerador, encontrar atalhos e, o que é fundamental, conhecer a cidade.

NOVA VISÃO

Estilo GTA
Há aqui uma missão muito difícil vista de cima, como em Grand Theft Auto. Bird's Eye Destructor pode ser encontrada no modo Challenge.



PODE...

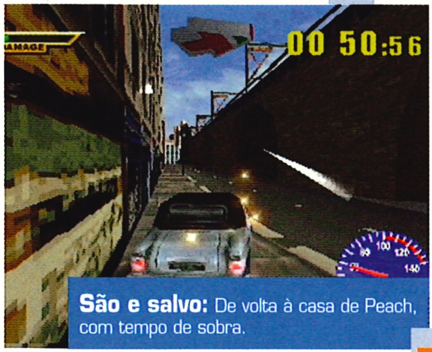
• **SALTAR DE EDIFÍCIOS ALTOS**
Agradou-nos descobrir que Londres e Turim no final da década de 60 estavam repletas de locais para saltar com os carros, muros e mesmo edifícios. As melhores missões, no jogo principal, têm rampas e percursos para os topos dos edifícios para dar ao ousado condutor um avanço voador. A missão The Getaway liga tudo isto num dos melhores momentos da PS1.

Mesmo a penúltima missão de Turim, Convoy, é uma obra-prima de timing e concepção. Tem de fazer passar a carrinha de tracção às quatro rodas por controlos de estrada e engarrafamentos para chegar ao ponto de encontro. Demora algum tempo a escolher a trajectória, mas quando a legenda "Mission Successful" finalmente aparece, vai sentir-se possuído de excitação nervosa.
E isto leva-nos a The Getaway. O "job" propriamente dito acontece nos bastidores, não diante da câmara. Por isso, com o ouro nas mãos, a sua tarefa é levar o Mini Cooper azul para fora da cidade. Trata-se de acção de condução pura e simples. Esta é a parte do filme que todos recordam e aqui é transformado numa missão que é uma injecção de adrenalina, de fazer latejar as veias e saltar os olhos das órbitas. Avançando a uma velocidade diabólica, o jogador tem de enfrentar engarrafamentos, saltar de edifícios altos, passar por uma represa e esgueirar-se por um túnel alagado antes de atingir a liberdade. Manter a formação envolve ângulos de câmara extra e a sensação de que está dentro do filme. Provoca aquele pânico de "tenho de acabar", ou seja, não consegue pôr o comando de lado enquanto

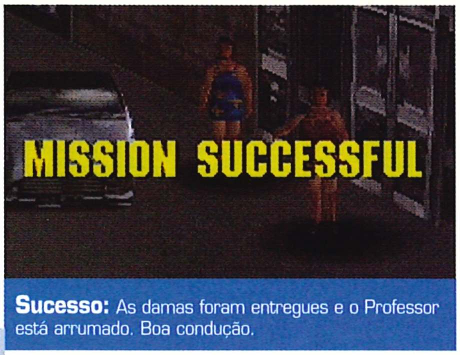
Louco por velocidade: Meta uma mudança acima, mantenha o acelerador em baixo – agora é contra-relógio.

Derrapagem: Uma rápida inversão de marcha e volta por um caminho diferente – isso vai arrumá-los.

Corrida livre: Depois de despistar o carro da polícia, a questão é lembrar o caminho de volta.



São e salvo: De volta à casa de Peach, com tempo de sobra.



Sucesso: As damas foram entregues e o Professor está arrumado. Boa condução.

não tiver dominado o jogo. Contudo, deste cume de excitação, The Italian Job cai a pique mais depressa e mais fundo do que alguma vez poderíamos esperar, terminando com duas incoerentes missões nos Alpes. Na primeira, o jogador tem de conduzir os Minis para o autocarro – tarefa mais inútil jamais vista – e, na segunda, simplesmente conduzir o pesado e lento autocarro para fora de Itália (bem, para o final à beira do abismo com a deixa "segurem-se, rapazes, tive uma ideia"). Se jogar estas missões – e terá de o fazer para completar o jogo –, sentirá vontade de processar a Pixelogic por ter roubado o seu tempo. A única razão por que estão no jogo é que é assim que o filme termina. Para rematar o título, os produtores pensaram, será que precisam mesmo de jogar estas missões?

Bem, não. Uma sequência de vídeo mostrando o autocarro a passar a fronteira nos Alpes teria sido suficiente. Na verdade, qualquer coisa teria sido melhor do que a tortura dos dois últimos

No telhado: Este é o circuito de corrida no cimo do edifício Fiat, tal como no filme.

Extra, Extra

Há muito mais em The Italian Job do que o modo The Italian Job. Só tem de os desbloquear para lhes deitar a mão...

MISSÕES À VISTA

Há aqui missões fantásticas, as de Londres em particular deveriam ter sido incluídas no jogo principal. A ideia é simples: conduza uma série de carros por controlos num limite de tempo.

PARAGEM DE AUTOCARRO

Há dez missões de modo Challenge para realizar, com percursos de acrobacias, testes de destruição difíceis (incluindo uma perspectiva de cima ao estilo de Grand Theft Auto) e uma missão de autocarro assassino.

APONTAR AOS CONES

O modo Destructor implica deitar cones abaixo. Trata-se de um desafio interessante, mas ter de manter uma linha tão apertada para conseguir deitar os cones ao chão é um bocado difícil. Se fizer algumas curvas mais largas, terá de começar tudo de novo.

ANDAR À VONTADE

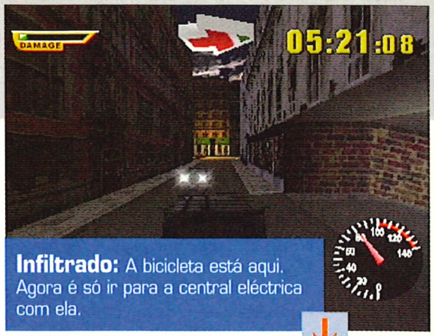
No modo Free Ride, pode conduzir à vontade por Londres ou Turim. Se parar em determinados lugares, será desafiado para uma corrida, infringirá regras de trânsito e será perseguido pelos agentes da autoridade. Muito divertido.

FESTA, FESTA

Os modos Checkpoint, Destructor e Challenge são combinados para formar o modo Party Play (tal como foi sugerido à produtora pela nossa revista, ainda durante a fase de concepção). Podem competir até oito automóveis, combinando as 30 missões na ordem que quiser. E o melhor de tudo é que não tem de as completar – os pontos têm a ver com até onde você consegue chegar.

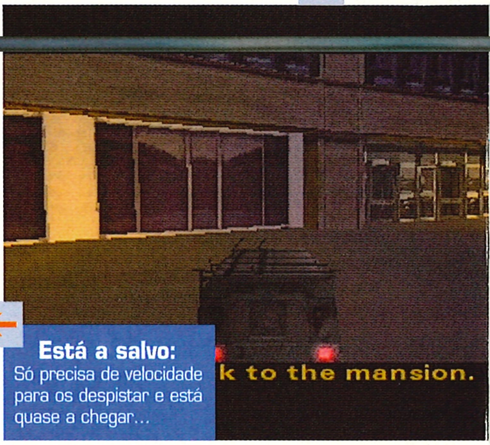
Preste atenção: Esta é difícil – três tarefas e pouco tempo...

Um a um: Primeiro vá buscar uma bicicleta. O importante é evitar a polícia italiana sabendo onde eles costumam andar...



Infiltrado: A bicicleta está aqui. Agora é só ir para a central eléctrica com ela.

Apagão: Isto resolve a questão. Mas aí vêm os chuis para o apanhar ...



Está a salvo: Só precisa de velocidade para os despistar e está quase a chegar...

Pausa para descanso: Acelere pela estrada para despistar os polícias.

níveis. E este é um problema que não se limita ao final. Manter-se próximo do enredo do filme significa que não há sequências tipo Getaway em Londres e os níveis nessa cidade não são suficientemente excitantes. Tem de ir para os modos bónus para obter condução emocionante. Presumivelmente, isto acontece porque o filme não tem nada deste género. Mas que interessa isso? Isto é a licença do videojogo, não um casamento – e isto é ser demasiado fiel.

Outro problema é a Inteligência Artificial dos polícias, tanto em Londres como em Turim. Não há inteligência, mas há imensa artificialidade. Para ultrapassar a falta de miolos, os carros da polícia são programados para certos percursos – especialmente os que você tem de apanhar. Muito bem, diz o leitor. Sim, mas muitas vezes torna-se claro que os chuis estão a fazer batota. No nível The Getaway, por exemplo, você voa por cima de um muro num parque de estacionamento e vê os idiotas dos homens da lei italianos a não conseguirem fazer o mesmo. Mas se derrapar um pouco demais quando aterra, tem imediatamente uma sirene na sua peugada. Como é que isto acontece? Bem, ou um carro da polícia se materializou atrás de si ou então um deles conseguiu passar através daquele muro impenetrável.

Isto torna-se duplamente frustrante pela falta de uma perspectiva de retrovisor, ou de espelho lateral, para poder controlar toda esta magia negra. Outro ponto negativo é o barulho terrível que o jogo faz, desde as campainhas em Londres à incessante batida da música do filme, até à irritante imitação de Michael Caine feita por Phil Cornwall. Uma parte, porém, que começa por parecer um problema acaba por se tornar um bónus. Ao contrário dos jogos Driver e de World's Scariest Police Chases, The Italian Job não fornece um mapa. De início, isto parece um imperdoável esquecimento da parte dos produtores, mas as suas vantagens em breve se tornam claras. Para conhecer o melhor caminho entre dois pontos, você não tem outro remédio senão conduzir pela cidade – em vez de estar constantemente a monitorizar um pequeno quadrado no canto do ecrã, por exemplo. Pelo caminho, todos os pequenos atalhos, saltos tentadores e marcos urbanos são anotados e, invariavelmente, usados mais tarde. E também não é possível limitar-se a seguir a seta em cima. A seta aponta a direcção, mas não basta seguir a indicação, é preciso conhecer o caminho. E se depois segue pelo percurso mais rápido, verá que em geral é aí que os polícias estão à espera.

É óbvio que Driver e a sua sequela estão muito presentes na concepção de The Italian Job.

Tal como com os filmes em que os jogos se baseiam, as comparações deixam The Italian Job com um aspecto mais fraco do que teria se fosse considerado autonomamente. Os antepassados de Driver – filmes como The Getaway e Bullit – são todos uma ameaça soturna e chique de gangsters enquanto The Italian Job é uma aventura de criminosos protagonizada por uns carros minorcas. E a analogia não termina aqui. Tal como o filme, The Italian Job é mais divertido, tem um charme marialva que é difícil pôr de lado e ostenta pelo menos uma cena verdadeiramente fenomenal.

> **"Qualquer coisa teria sido melhor do que a tortura dos dois últimos níveis"**

PODE...

• SER APANHADO

Tem de ter cuidado com os polícias: andam sempre atrás de si. Não hesitarão em dar-lhe um encontrão para o fazer parar. Mas a forma que preferem de chegar até si é anotando o número da matrícula. Quanto mais perto estiverem, mais dígitos conseguirão perceber – se os deixar aproximar-se demasiado por muito tempo, eles ficam com o número todo e... você é apanhado.

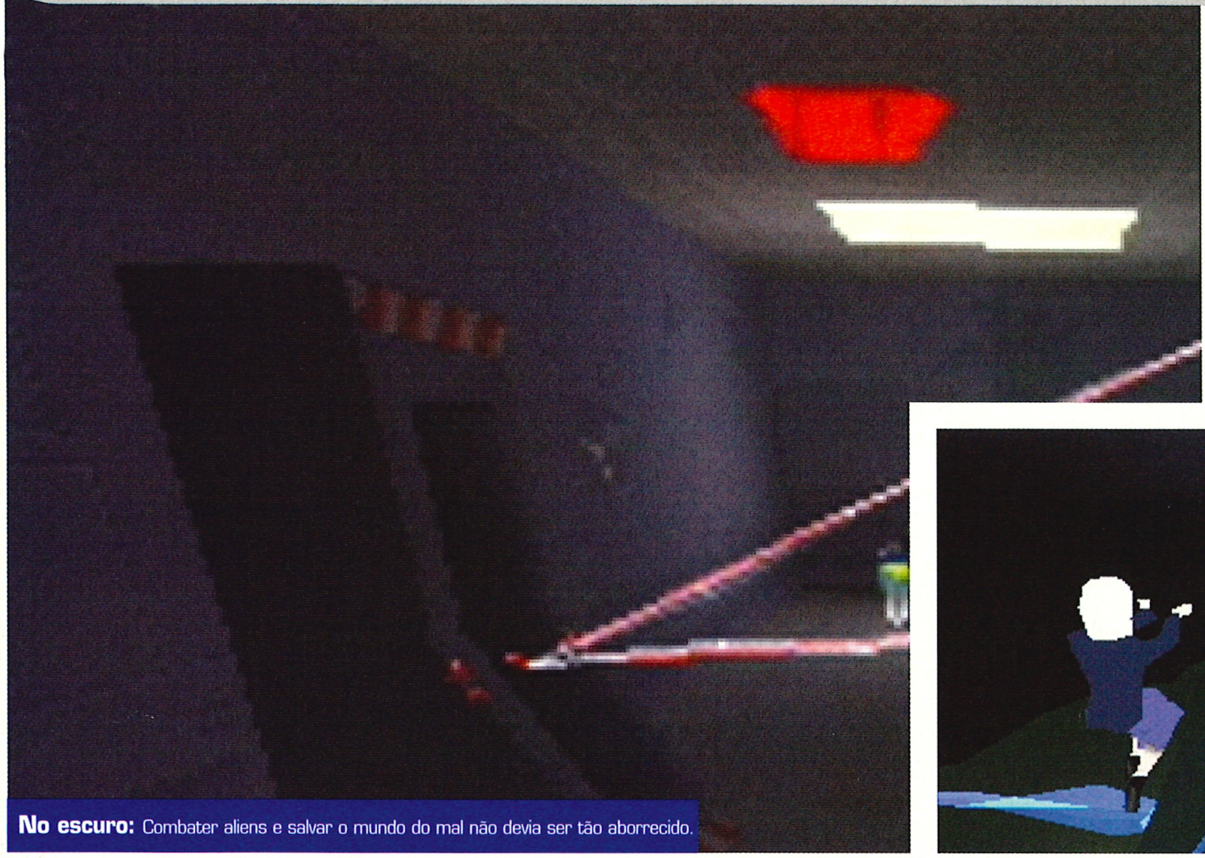
VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

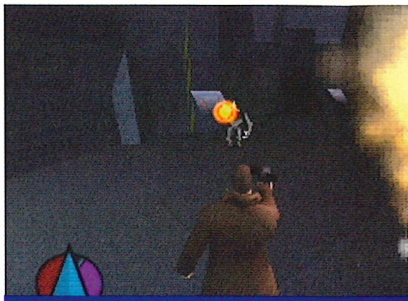
- **GRÁFICOS 7** — Algo rígidos, mas excelentes fundos.
- **JOGABILIDADE 9** — Algumas missões muito excitantes.
- **DURAÇÃO 8** — O jogo principal não é grande, mas há imensos extras.

GLOBAL — Por vezes, verdadeiramente excitante, chega muito perto de World's Scariest. **8**/10

Nada é certo...
apenas o teu medo.
ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE
PlayStation 2
ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE
DARKWORKS
INFOGRAMES
INFOGRAMES
PlayStation 2
Também disponível em
PlayStation
PC CD ROM
GAME BOY COLOR
Dreamcast
ALONE IN THE DARK™ © INFOGRAMES EUROPE 2001. "PSX logo"* and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Nintendo® and Gameboy(tm), are trademarks of Nintendo Co, Ltd. Dreamcast is a registered trademark or trademark of Sega Enterprises, Ltd.



No escuro: Combater aliens e salvar o mundo do mal não devia ser tão aborrecido.



Ai, isso dói: Apesar das armas grandes, não mata os aliens, apenas os atordoa.

AMIGA PARA SEMPR

Assistente mal ama
Tal como em Sypho Filter, Logan apare com uma companhei inseparável. Desta v é Sh'Lainn Blaze, m a sua personage não é jogável. Qu é o objectiv

ROSWELL CONSPIRACIES: ALIENS, MYTHS & LEGENDS

Se os alienígenas são assim, como conseguiram chegar aqui?

FACTOS

DATA DE SAÍDA:
JÁ DISPONÍVEL

EDITORA:
UBI SOFT

PRODUÇÃO:
RED LEMON

JOGADORES:
UM

ESQUEÇA! Você quer:

SYPHON FILTER 2
Revista 57 9/10
Mais acção, mais divertimento.

TOMB RAIDER 2
Revista 26 10/10
Lara mostra como pode ser feita uma aventura.

Está certo, há aqui alguma espécie de conspiração em curso. É a única explicação para como uma aventura de acção de terceira categoria como esta consegue chegar aos pontos de venda.

Em primeiro lugar, tem um aspecto péssimo: os níveis são, na maioria, escuros, supostamente para esconder o jogo tanto quanto possível. Também parecem todos idênticos, apesar de simularem ser locais tão diferentes como a Irlanda, São Francisco e os Templos Maias.

Depois, há o sistema de comando. O nosso herói, Nick Logan, anda às voltas a tentar derrotar um plano alienígena para conquistar o mundo (há alguma utilização do enredo da série de desenhos animados em que o jogo é baseado). Ele não pode pular, agachar-se, rebolar ou fazer qualquer outra coisa, excepto levantar o seu braço direito para atirar contra os aliens (não os mata, se se quiser ver livre deles permanentemente, "apanhe-os" carregando em ⊗, depois de eles caírem).

Felizmente, os ETs são inacreditavelmente estúpidos – a maioria anda por ali apenas à espera de ser capturado – ou não havia maneira do rígido Nick durar um minuto. Os bosses que enfrenta no fim de cada missão levam bastante mais tempo a "atordoar", mas não são mais bafejados pela inteligência.

A concepção dos níveis é um pouco melhor. Cada missão nova fornece a oportunidade de caminhar em cavernas nebulosas e escolher itens variados, que lhe permitem progredir para o nível seguinte. A maioria dos níveis encobre um ou dois puzzles, mas são tão fáceis que mal merecem o nome. Tem apenas de solucionar um esquema simples e tudo correrá bem.

O passeio até se encontrar com a sua fórmula alvo é quebrado por um par de níveis de tiroteio na primeira pessoa. No primeiro, tem de fazer parar um comboio e, no segundo, comanda uma câmara de CCTV, com uma arma acoplada. A ideia é proteger a sua parceira – Sh'Lainn Blaze – à medida que ela

Invasores espaciais: Enfrente esta nave apenas com a sua arma de atordoar.

Simulação de voo: Isto é só um treino.

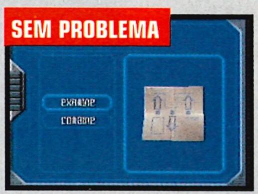
"Os níveis são, na maioria, escuros, supostamente para esconder o jogo tanto quanto possível"

RESOLVA-OS

Há uma quantidade de puzzles em Roswell, mas não vai ter de usar as células cerebrais para os resolver.

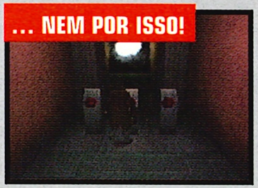
Oh, não! Como é que vou abrir a porta? Caminhe em redor até encontrar o mapa deixado descuidadamente no chão de outra sala. Depois, siga as instruções.

PROBLEMA

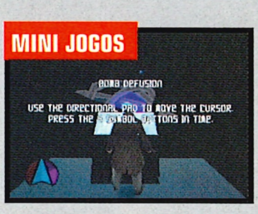

SEM PROBLEMA

Como é que vou atravessar aquilo? Adivinhe – há umas úteis rodas de pressão para fechar o vapor. Ponha-se simplesmente à frente delas e pressione ⊗.

DIFÍCIL

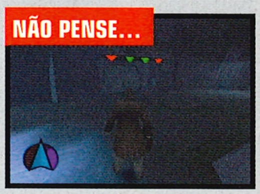

... NEM POR ISSO!

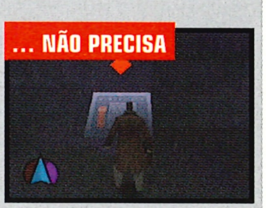
Todos os mini-jogos de Roswell são iguais. Tem de pressionar o símbolo exposto ao mesmo tempo da seta direccional. Só isso. Quem diz que os videojogos não são educacionais?


MINI JOGOS

MINI CÉREBRO

Ao chegar perto do fim, os puzzles ficam, obviamente, mais difíceis. Mas aqui não. Tudo o que tem de fazer neste é copiar o padrão verde e vermelho em cima da porta nas quatro portas que o rodeiam. É quase insultuoso...


NÃO PENSE...


... NÃO PRECISA

corre através de alguns corredores. Previsivelmente, os comandos não respondem, com as suas pequenas miras a abanar por todo o lado, quando dispara.
Embora o jogo seja bastante fácil, tem um enredo coerente e 17 níveis. Pesando ambos os lados de uma maneira racional, obtém-se apenas uma resposta – esta conspiração é real e deve ser evitada a todo o custo. ●

Câmara: Abra o caminho a Blaze com um laser fixo numa câmara CCTV.

Aranha: Este é o boss final – The Shadden. Nada assustador, nem difícil!

A sua vez: Os ETs estão alinhados para o matar.

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

● GRÁFICOS 3
Personagens aos quadrados, cenários sombrios.

● JOGABILIDADE 4
Simples, repetitiva e sem originalidade.

● DURAÇÃO 2
Pode acabá-lo em cerca de cinco horas.

GLOBAL
Uma aventura sem ambição, estilo ou inteligência.

3 (10)

THE LITTLE MERMAID 2

Cheira demasiado a peixe.

FACTOS DATA DE SAÍDA: **JÁ DISPONÍVEL** ● EDITORA: **DISNEY INTERACTIVE**

Bebés de água: Ariel pede ajuda aos seus amigos peixes.

Os jogos da Disney quase sempre nos deixam apavorados. Será que a sua doçura vai arruinar a jogabilidade? Será que a canção da lagosta não nos vai arrepiar como o som do giz num quadro?
Não é, pois, de admirar que The Little Mermaid 2 não ganhe nenhum prémio, mas isto não o impede de ser uma experiência agradável.
O movimento das personagens principais, parecido com o de Ecco The Dolphin, faz com que seja um jogo divertido. Ariel e a sua filha Melody movimentam-se pela água como duas enguias eléctricas bem escorregadias e estão sempre sob controlo do jogador. Existem poucas diferenças entre as duas. Melody precisa de voltar à superfície para respirar e não possui os ataques da sua mãe, mas as outras características de família estão bem presentes.
Basicamente, tem de evitar erupções

Sushi: Ariel procura comida...

vulcânicas, caranguejos com pinças afiadas e peixes comuns para progredir pelos níveis e poder enfrentar a vilã Ursula. Há etapas bónus para desbloquear, desafios a ultrapassar e polvos maléficos para matar.
Graficamente, é bonito, evocando o estilo dos filmes, fazendo com que o jogador se envolva num mundo submerso de canto e dança.
Esqueça que é um jogo da Disney e aceite-o por aquilo que é: uma experiência agradável, mas de pouca duração, concebido para os mais novos e, para variar, não tão mau quanto parece. ●

Muitas cores: Os gráficos até são giros.

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

GLOBAL
Melhor do que esperávamos, mas nada de especial. Um jogo para os mais pequenos.

5 (10)

TINTIN DESTINATION ADVENTURE

Um Tintin pouco aventureiro.

FACTOS

DATA DE SAÍDA:
JÁ DISPONÍVEL

EDITORA:
INFOGRAMES

PRODUÇÃO:
OULINSTART MULTIMEDIA

JOGADORES:
UM

GOSTA DESTE? Experimente...

ABE'S EXODDUS
Revista 39 8/10
O melhor do género para a PS1.

WILD 9
Revista 37 7/10
Um jogo de plataformas divertido.

Entre ali: Tintin tenta surpreender o inimigo, mas faz mais barulho do que um gato com o rabo preso.

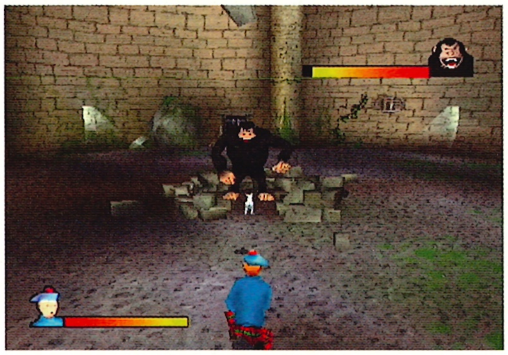
Embora a série Oddworld se possa gabar de ser a melhor no género de plataformas 2D para PlayStation, só o é por não ter tido concorrentes à altura. Procurámos bastante para encontrar um jogo que se encaixasse nesta classe, mas só Wild 9 e Heart of Darkness se aproximaram ligeiramente. Tintin Destination Adventure não conseguiu.

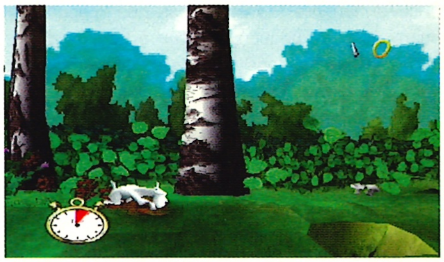
Um design de nível desajeitado e controlos que não respondem incapacitam o jogo logo desde o início. Mas como se as quebras repentinas não fossem suficientes, o progresso do jogador é dificultado ao ter de praticar quando corre para uma fenda maior, de forma a encontrar um lugar seguro para se lançar. Até nos saltos mais simples, a maioria das vezes, o boneco belga acaba por cair da sua célebre popa.

A história – Tintin vê vídeos das suas aventuras favoritas – não é mais do que uma desculpa para o colocar em locais diferentes, sem ter de pensar num enredo para ligar as várias áreas. Temos de admitir que o jogo se esforça para misturar toda a acção, com Tintin a assumir o comando de tanques, submarinos, barcos e Milu, o seu cão. Mas quando a qualidade não convence não há quantidade que importe. O jogador torna-se numa mera testemunha do espectáculo ridículo de Milu que consegue espantar um gorila. Pelo menos, Lara Croft usa armas, Milu usa os seus latidos patéticos.

As recompensas surgem como níveis bónus, que são desbloqueados ao coleccionar todas as moedas num nível. Isto podia quebrar um pouco a monotonia, se estes níveis em si não fossem tão aborrecidos.

Tintin não oferece qualquer espécie de desafio. Design fraco e comandos pobres impedem qualquer tipo de envolvimento com o jogador. A oportunidade de desbloquear níveis bónus só prolonga uma experiência que é para esquecer. ●





No tubarão: Num dos níveis aquáticos, Tintin viaja num tubarão de metal.

"Pelo menos, Lara Croft usa armas; Milu usa os seus latidos patéticos"

VEREDICTO

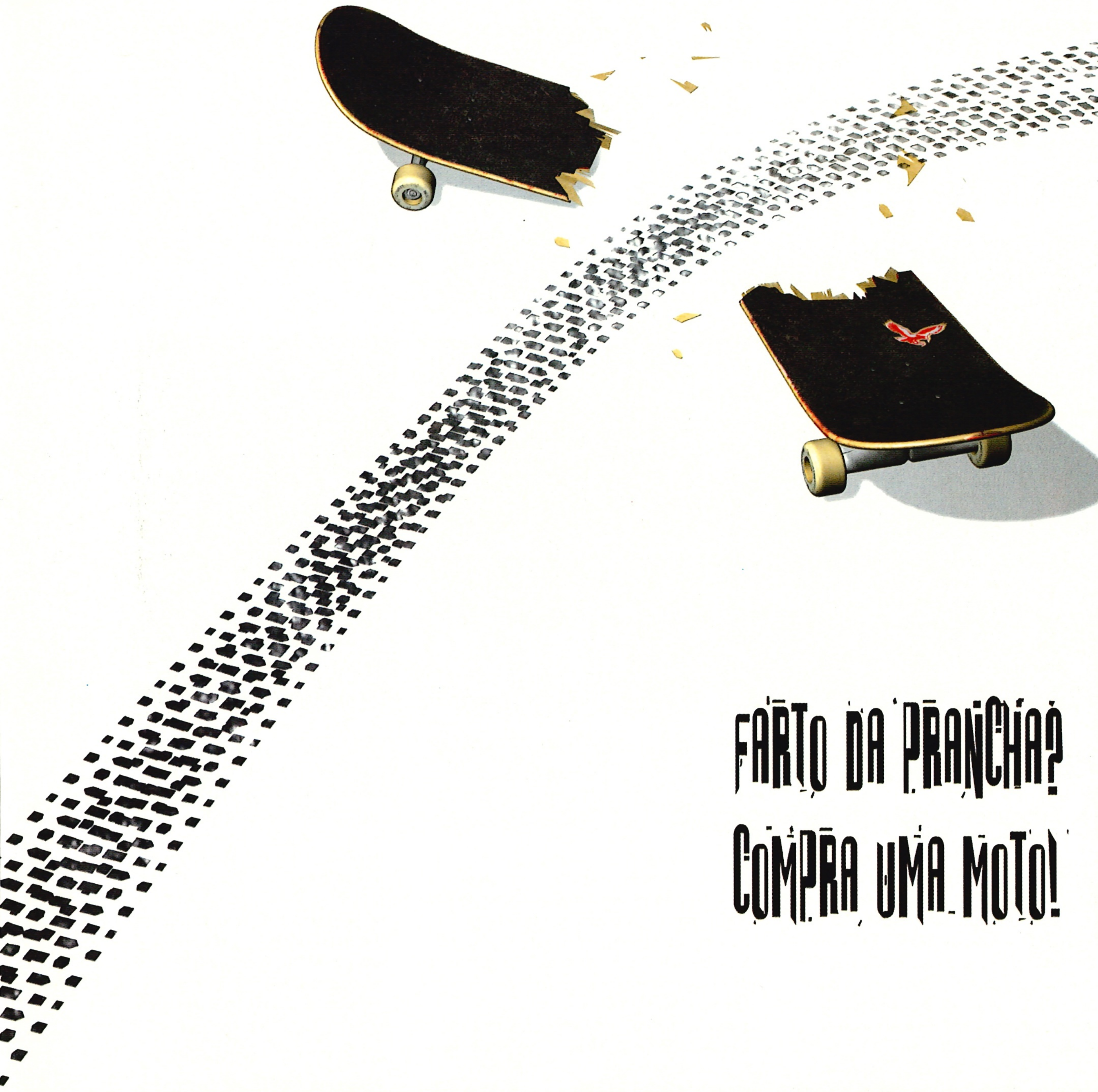
Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

● GRÁFICOS: 3
É difícil perceber onde se dão os saltos.

● JOGABILIDADE: 3
Comandos terríveis e sem qualquer desafio.

● DURAÇÃO: 2
Bastante curta.

GLOBAL 3/10
Não tem nada para o alegrar, mas bastante para o chatear.

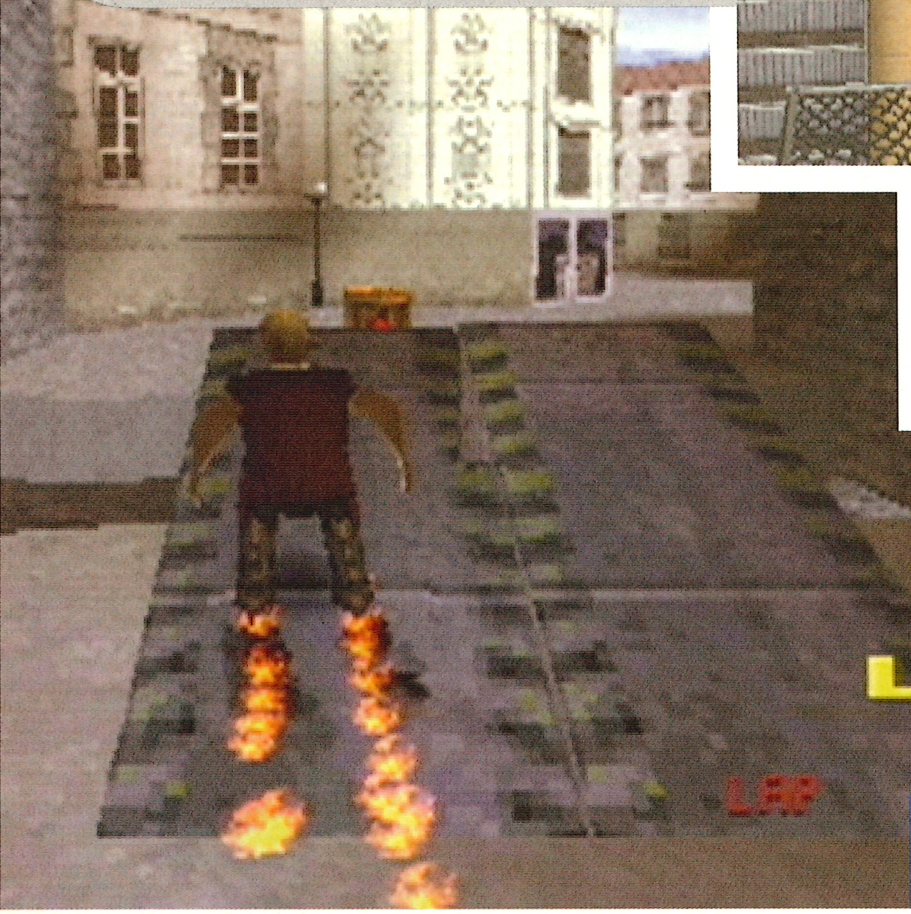


FARTO DA PRANCHA? COMPRA UMA MOTO!

Entra num desporto verdadeiramente RADICAL e vê o que os desportos RADICAIS são na VERDADE, com 25 das mais desafiantes pistas de Supercross e Motocross. Conduz mais rápido do que a vista em estilo livre utilizando o surpreendente sistema de acrobacias que te permite praticar movimentos de marca com a melhor manipulação física de sempre. Depois, com os sons do moto-underground a martelar na cabeça, podes personalizar a tua moto para mais uma volta.

THQ Pacific Coast Power & Light Co PlayStation®2 MX 2002™ featuring Ricky Carmichael

"PS" e "PlayStation" são marcas comerciais registadas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos os Direitos Reservados. MX 2002 featuring Ricky Carmichael Jogo e Software © 2001 THQ Inc. Ricky Carmichael usado sob licença exclusiva pela THQ Inc. Desenvolvido por Pacific Coast Power e Light Company. MX, Pacific Coast Power e Light Company, THQ e os respectivos logotipos são marcas comerciais e/ou marcas comerciais registadas de THQ Inc. Kawasaki® é uma marca comercial registada de Kawasaki Motors Corp., U.S.A. Todas as outras marcas comerciais são propriedade dos respectivos donos. Todos os Direitos Reservados.



Sem objectivo: Faça uma proeza nesta rampa e perderá a sua posição na corrida.

EXIBIÇÃ FALHADA

Tiquetaqu
O formato de corrid cronometrada de Xtreme Roller significa que vai estar sempre a olhar para o relógio, em vez de ganhar pontos com as acrobacias loucas.

Tortura: O primeiro jogo de patinagem da PlayStation tem muitas corridas e poucas acrobacias.

XTREME ROLLER

Fique na fila, para calçar os patins.

FACTOS

DATA DE SAÍDA: **JÁ DISPONÍVEL**
EDITORA: **MICROIDS**
PRODUÇÃO: **N-SPACE**
JOGADORES: **UM OU DOIS**

GOSTA DESTE? Experimente...

TONY HAWKS PRO SKATER 2
Revista 63 8/10
A melhor experiência em desportos radicais.

MOTOCROSS MANIA
Revista 74 7/10
Uma extravagância de proezas motorizadas.

Não, este não é um estilo de jogo semelhante a Power Diggerz, para colocar alcatrão na estrada. Este é um simulador de desportos radicais e um tão no fundo da escala da evolução, que poria Charles Darwin a afagar a sua barba em perplexidade, murmurando qualquer coisa sobre o elo perdido.

Tal como a maioria das outras tentativas de jogos de desporto de rua, Roller tira o boné a Tony Hawk's e tenta desempenhar a mesma proeza com patins em linha.

Infelizmente, a única coisa radical sobre este jogo é que é radicalmente mau. Gráficos decentes, jogabilidade satisfatória e proezas apropriadas são apenas alguns dos aspectos que não vai encontrar aqui.

De início, não parece demasiado mau uma vez que o cenário é instantaneamente familiar, embora não seja original. Começa com a escolha de dois patinadores e os outros seis têm de ser desbloqueados, ganhando os vários torneios e taças. Há cerca de dez percursos e, mais uma vez, a maioria é para desbloquear. Uma loja de patins dá-lhe a possibilidade de gastar os seus créditos em melhorias no equipamento.

Mas Xtreme Roller depressa tropeça em dificuldades, devido ao seu formato de competição. Em vez de exibir as suas habilidades em ringues de patinagem e ganhar pontos com saltos, reviravoltas e piruetas exóticas, tem de correr em redor de uma série de pistas monótonas, tanto em contra-relógio, como contra outros patinadores, ou ambas as coisas.

Há uma mão-cheia de acrobacias a desempenhar, mas elas invariavelmente atrasam-no até ficar quase parado, quando está a correr. Só os power-ups (rodas de velocidade), que se ganham através das proezas, o ajudam a recuperar a velocidade.

Embora seja bom ver alguém a tentar algo de novo, a ênfase na corrida faz com que o desporto dê a sensação de uma fraca corrida de karts em desenhos animados. A tentativa da Rage de ter o nome de jogo mais longo do mundo, Inline Skating Featuring Cesar Mora and Fabiola Da Silva, deve ser lançada este Natal. Se está desesperado por um jogo de patins em linha, sugerimos que aguarde até lá, porque não pode ser muito pior que Xtreme Roller. ●

Cidade negra: O movimento urbano fornece o cenário a uma das corridas nocturnas.

"A única coisa radical sobre este jogo é que é radicalmente mau."

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

● GRÁFICOS 4
Reinam os movimentos descoordenados.

● JOGABILIDADE 2
Penaliza-o pelas proezas.

● DURAÇÃO 3
Percursos e competições sem inspiração.

GLOBAL
É fantástico ver uma nova aproximação aos desportos radicais. É pena que seja tão fraco.

3/10

A SUA REVISTA DE JOGOS

Oferta: TZAR
(jogo completo)

Demos

Baixo Preço

Jogos relançados ao desbarato

ISS PRO EVOLUTION

FACTOS JÁ DISPONÍVEL ● EDITORA KONAMI

Os jogos ISS da Konami têm tendência para causar mais impressão nas críticas do que nas tabelas de venda, graças à influência mundial da série FIFA. Mas, embora faltem os nomes verdadeiros dos jogadores e campeonatos genuínos a ISS Pro Evolution, este tem um tipo de jogo capaz de pôr FIFA fora do relvado. Supera o seu arqui-inimigo em quase todas as áreas, principalmente no comando solto e confortável, que se assemelha mais ao jogo real do que qualquer uma das modernas simulações de futebol em 3D. No lado negativo, os comentários são disparatados e os árbitros tanto permitem prosseguir jogadas perigosas, como o expulsam por respirar perto de um adversário. Se ISS fosse uma equipa de futebol, seria o Benfica em meados dos anos 80. ●

Ausência: Onde é que foi o guarda-redes?

VEREDICTO

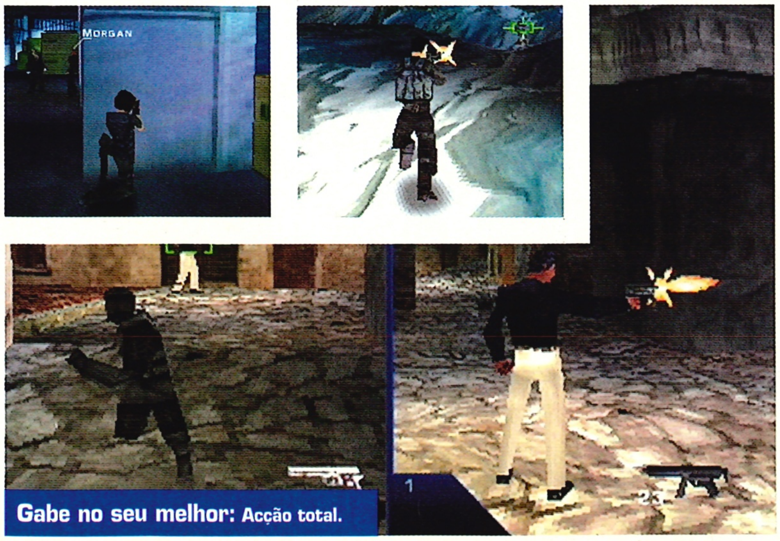
Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

GLOBAL
O jogo de futebol mais elegante e jogável, disponível na PlayStation.

9/10

Bom final: Tudo o que precisa agora é de um hábil toque em ◎.

SYPHON FILTER E SYPHON FILTER 2



Gabe no seu melhor: Acção total.

FACTOS
JÁ DISPONÍVEL ● EDITORA SONY

Depois do calmo sucesso de Syphon Filter, Syphon Filter 2 demonstrou ser mais do que uma homenagem a Metal Gear, como alguns críticos o proclamaram. Hideo Kojima, o mais escravizado dos homens no mundo da PlayStation, pegou em uma ou duas características de SF2 para o regresso de Solid Snake, para a PS2. Não podemos imaginar maior cumprimento do que este. Com Syphon Filter 3 quase pronto para a PS1, esta é a sua oportunidade de se actualizar com o enredo, bem como de poder pegar nos dois melhores jogos de acção depois de Metal Gear Solid. O jogo é baseado em acção furtiva e você integra a equipa antiterrorista de Gabe Logan e Lian Xing, numa luta contra o mal. Está armado com uma série de engenhocas à James Bond e o mais impecável armamento da Terra. O modo para múltiplos jogadores e uma cuidadosa atenção aos pormenores significam que vai continuar a jogar nos próximos meses. ●

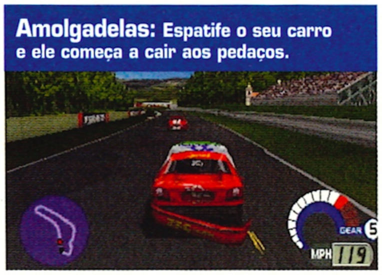
VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

GLOBAL
Este tem um excelente valor. Compre-o agora e fique feliz durante séculos.

9/10

Tudo sossegado: Não fica assim por muito tempo.

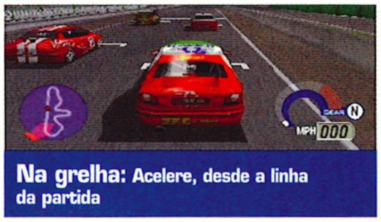


Amolgadelas: Espatife o seu carro e ele começa a cair aos pedaços.

TOCA WORLD TOURING CARS

FACTOS **JÁ DISPONÍVEL** ● EDITORA **CODEMASTERS**

Lance um carro desportivo de aspecto dispendioso em torno de uma variedade de circuitos de corrida famosos e observe como a sua máquina de milhares de contos fica reduzida a um monte de metal e de vidro partido, até ao final da terceira volta. Este é, essencialmente, o fulcro de TOCA, e é um dos mais agradáveis jogos de corrida que existem. TOCA tem modelos de carros realísticos que ultrapassam GT e GT2, mas, ao contrário do jogo da Polyphony, sempre que entrar em confronto com os pilotos adversários, ficam visíveis os danos que recebe. É uma característica que aumenta muito a ilusão de estar numa verdadeira corrida. Há objectos que aparecem de repente: alguns objectos que ladeiam a pista não são visíveis até estarem a pouco alcance, mas isso não diminui a condução sólida e a corrida renhida de um título que está à altura de Colin McRae e de GT2. ●



Na grelha: Acelere, desde a linha da partida

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

GLOBAL
Corridas de grande qualidade, com carros bem desenhados e danos realistas.

9/10

Autênticos: Os carros vêm das verdadeiras equipas de WTC.

THEME PARK WORLD

FACTOS **JÁ DISPONÍVEL** ● EDITORA **EA**

Construa e dirija o seu próprio parque de diversões, assumindo a responsabilidade sobre tudo, desde os divertimentos disponíveis à quantidade de sal das batatas fritas e hamburguers. É um jogo de topo, mais fácil de compreender do que a maioria dos outros simuladores do género mas igualmente compensador quando lhe apanha o jeito. Pode até dar uma volta nas diversões, para experimentar o ponto de vista dos clientes. ●

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

GLOBAL
A sua oportunidade de conseguir agoniar crianças.

7/10

DUKES OF HAZZARD: RACING FOR HOME

FACTOS **JÁ DISPONÍVEL** ● EDITORA **UBI SOFT**

Decepcionante para os fãs da série de TV, esta aventura sobre rodas falha ao tentar capturar a atmosfera de fantasia, da fuga aos agentes da autoridade e dos acidentes automobilísticos de Bo e Luke. Há uma abundância de proezas, graças ao hábito de General Lee voar, após subir um declive, mas não há uma história elaborada e as personagens parecem alienígenas (especialmente Daisy). ●

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

GLOBAL
Um jogo fraco, tendo por base uma série de TV que merecia mais.

4/10

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

FACTOS **JÁ DISPONÍVEL** ● EDITORA **TAKE 2**

Uma acção de aventura 3D sem notoriedade, que quer ser Tomb Raider, mas que não tem a qualidade daquele para ser bem sucedida. O rol infindável de piadas de Duke falha em introduzir qualquer humor neste receituário turbulento. Apenas as cenas FMV, ridículas e pobres, podem fazer esboçar um sorriso. Se não esperar muito da sua PlayStation, este jogo serve. ●

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

GLOBAL
Raramente atinge a fasquia. Duke, passa mais tempo em casa.

4/10

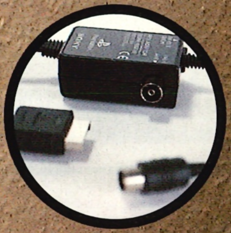
LIGAÇÕES

Obtenha som e imagem incríveis na sua PlayStation por pouco dinheiro

Tem uma pequena caixa cinzenta por baixo do televisor que o deixa jogar os melhores jogos do mundo. Mas falta-lhe qualquer coisa... Será que a sua PlayStation lhe está dar tudo aquilo que pode ou está a reter alguma coisa? Pode ter a certeza que sim! Para ter o melhor da sua consola tem de a tratar bem. Estamos a falar do equivalente numa PlayStation a levá-la a jantar fora, elogiar a roupa dela e pedir ostras como entrada. Sim, estamos a falar de fazer com que a consola acaricie os seus olhos e ouvidos com muito carinho. Estamos a falar da montagem perfeita para jogos.

É claro que isso é tão fácil quanto gastar uma fortuna numa enorme televisão e num sistema de som de última tecnologia. Mas, supondo que você não é Bill Gates, vamos concentrar-nos em como conseguir o melhor som e imagem a partir de objectos do quotidiano – como uma TV, uma aparelhagem e alguns fios.

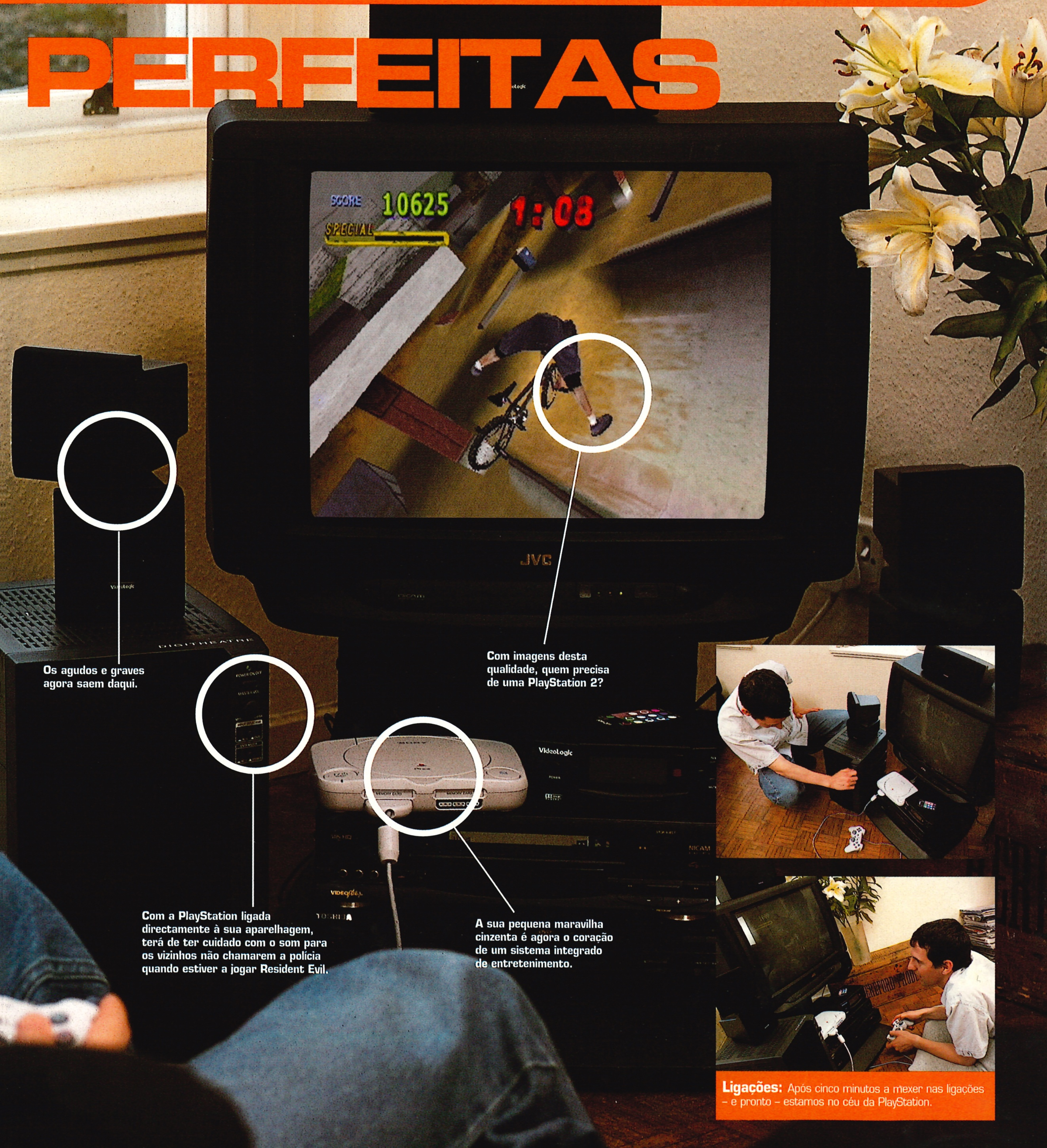
A LIGAÇÃO MAIS FRACA



Em relação à imagem, o cabo que liga a TV à consola pode fazer toda a diferença. Neste caso, o cabo RF é a ligação mais fraca e chegou a altura de lhe dizer "adeus".

O cabo RF é o cabo fornecido com a sua PlayStation e alimenta a sua televisão com som e imagem através da entrada da antena. É claro que ele funciona com qualquer televisão, mas é uma solução estilo "tamanho único", que fornece a pior imagem de todas. As cores misturam-se, a imagem não é nítida e não pode ligar a aparelhagem sem um adaptador especial. Resumindo, o cabo RF tem de ir embora e o resto deste artigo é dedicado aos seus potenciais substitutos.

PERFEITAS



Os agudos e graves agora saem daqui.

Com imagens desta qualidade, quem precisa de uma PlayStation 2?

Com a PlayStation ligada directamente à sua aparelhagem, terá de ter cuidado com o som para os vizinhos não chamarem a polícia quando estiver a jogar Resident Evil.

A sua pequena maravilha cinzenta é agora o coração de um sistema integrado de entretenimento.

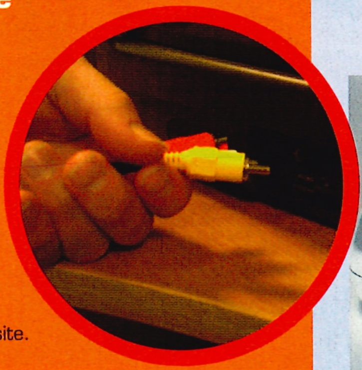
Ligações: Após cinco minutos a mexer nas ligações – e pronto – estamos no céu da PlayStation.

Como... melhorar a imagem

O primeiro grande passo do nosso programa de melhoria da PlayStation é na área da imagem. Basicamente, qualquer cabo AV (áudio/vídeo) que seja utilizado melhora imenso a situação, mas há uma ordem ao nível de qualidade, como vamos explicar a seguir.
Os cabos não-RF funcionam ligando-se ao terminal de entrada de vídeo da TV, transmitindo assim a informação.
O factor mais importante agora é o tipo de ligação de vídeo da sua televisão (as actuais costumam ter uma, mas as antigas não). Vamos explicar-lhe o que pretendemos em cada uma das três opções. Algumas TVs suportam ligações múltiplas e, nesse caso, deverá escolher a que melhor qualidade de imagem lhe oferecer.

Aqui estão as opções de melhoria de imagem, por ordem crescente de qualidade:

Cabos Composite

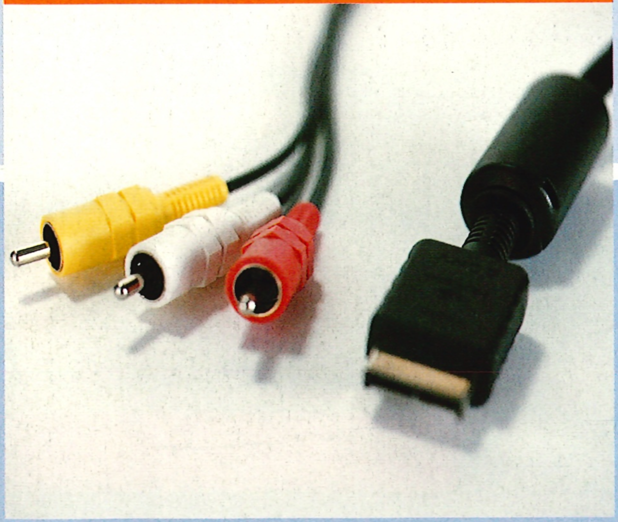


Este cabo com várias fichas divide-se em amarelo (entrada de vídeo), encarnado (canal direito de som) e branco (canal esquerdo de som). Ele fornece uma imagem muito melhor que uma unidade RF e, se a sua televisão oferecer uma escolha simples entre Composite Sockets e Aerial, deve escolher o cabo Composite. Os Composite Sockets são, geralmente, três entradas no painel de sintonia da sua TV, com as cores amarelo, encarnado e branco, ou apenas amarelo e branco, se a TV for mono.

3ª Escolha

Recomendado
Cabo Sony AV ou Cabo Generic AV

Os vários cabos ligam-se à entrada "AV Multi Out" da PlayStation.

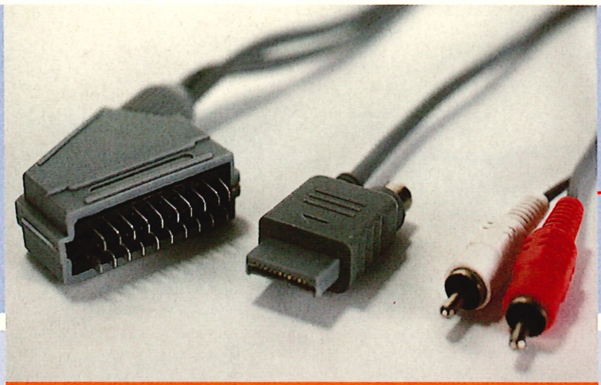


S-Video

O degrau acima de cabos Composite é uma ligação S-Video (uma entrada de cinco pinos que costuma estar situada no painel de sintonia da TV). A ligação S-Video dá uma imagem muito mais nítida porque sofre menos interferência e divide o sinal de vídeo em canais separados de cor e brilho. Infelizmente, não há muitos televisores que suportem S-Video.

2ª Escolha

Recomendado
AV da Logic 3 + Cabo S-Video



[A ligação SCART é a melhor que o seu dinheiro pode comprar.]

RGB SCART

Este é que é! O cabo RGB SCART garante o sinal de vídeo de melhor qualidade porque há fios separados a transmitir os componentes encarnado, verde e azul da imagem para a sua TV. A sua televisão aceita SCART se tiver uma entrada rectangular na parte de trás que suporte 21 pinos. Este cabo dá-lhe a melhor imagem possível, por isso, COMPRE UM! Mas confirme que a caixa diz RGB SCART e que tem 21 pinos. Se tiver menos que isso, é apenas um cabo Composite com uma tomada SCART na ponta.

Recomendado
Qualquer cabo SCART Stéreo

1ª Escolha

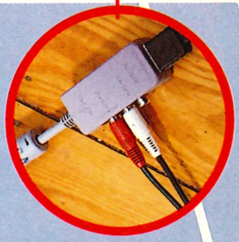
Um Mundo Só Seu

Quando tiver som a sair dos seus altifalantes, é inevitável que apareça alguém a queixar-se do volume. Use uns auscultadores antes que chamem a Polícia. Para os ligar, precisa de um adaptador AV (como o que é mostrado abaixo) para forncer as duas saídas áudio. Depois, ligue o cabo dos auscultadores a uma ficha de derivação. Ligue um cabo à entrada do adaptador na ficha e, finalmente, ligue os seus auscultadores. É um sinal não amplificado, o que significa que não é muito elevado, mas, na maioria dos jogos, pode alterar o volume no ecrã de opções. Ou, então, use a entrada para auscultadores da sua televisão ou aparelhagem, se a sua PlayStation já estiver ligada a uma delas.

Canal PlayStation

Se usar um cabo RF terá de sintonizar a TV no Canal PlayStation para captar a imagem da consola. Este é, normalmente, o canal do vídeo, por isso, pode seleccioná-lo com o controlo remoto em vez de estar horas à procura, a olhar para um ecrã cheio de chuva. Esse canal está reservado para as consolas que possam ser ligadas ao televisor. Se tiver uma ligação Composite, SCART ou S-Video, então, estará ligado directamente à entrada TV AV (áudio/vídeo). Agora só terá de escolher AV1 ou AV2 para cabos Composite ou SCART, ou S-Video, se tiver uma ligação S-Video. Deverá, então, ver o logótipo da PlayStation no ecrã.

TV



[Ligue uma ficha de derivação ao adaptador AV e ouça através dos auscultadores.]

Como... melhorar o som

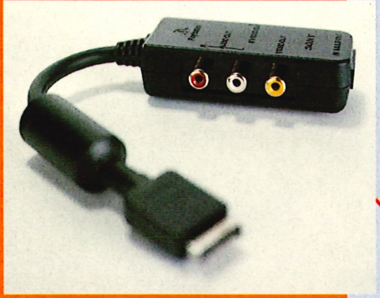
Som. Como muitas coisas boas – o oxigénio, por exemplo – só lhe sentimos a falta quando desaparece. Quantas vezes já jogou um jogo e tomou a banda sonora por garantida? Algo explode e há um barulho de explosão. Alguém morre e há um grito de agonia. Ninguém espera menos que isto. Mas se tudo isso for retirado, a experiência torna-se muito menos interessante e envolvente. Do mesmo modo, deve estar tão habituado a ouvir o som através do modo normal que nunca lhe passou pela cabeça alterar isso. Mas, acredite em nós, os minúsculos altifalantes da televisão não prestam. Eles estão a estragar o seu som. É como beber um bom vinho por uma palhinha. Mas experimente começar a ouvir através da aparelhagem e nunca mais quererá outra coisa. Um sistema de som decente pode revolucionar a sua experiência de jogo.

VAMOS DIREITOS AO ASSUNTO

A forma como se liga à sua aparelhagem depende muito das suas ligações actuais e da versão da PlayStation (há mais do que uma, sabe?) que possui. Quando souber os componentes que precisa, não é difícil começar. Algures na parte de trás da sua aparelhagem há duas entradas áudio. Uma é branca e a outra encarnada e provavelmente dizem "Aux" ou In", ou algo do género. Ligue estas entradas à sua PlayStation e o som sairá pelas colunas da aparelhagem. O único problema é que se a sua PlayStation não for das primeiras, não tem as saídas branca e encarnada que são necessárias para o som stéreo (elas estão juntas numa ficha mais económica). Felizmente, há maneiras de contornar isto...

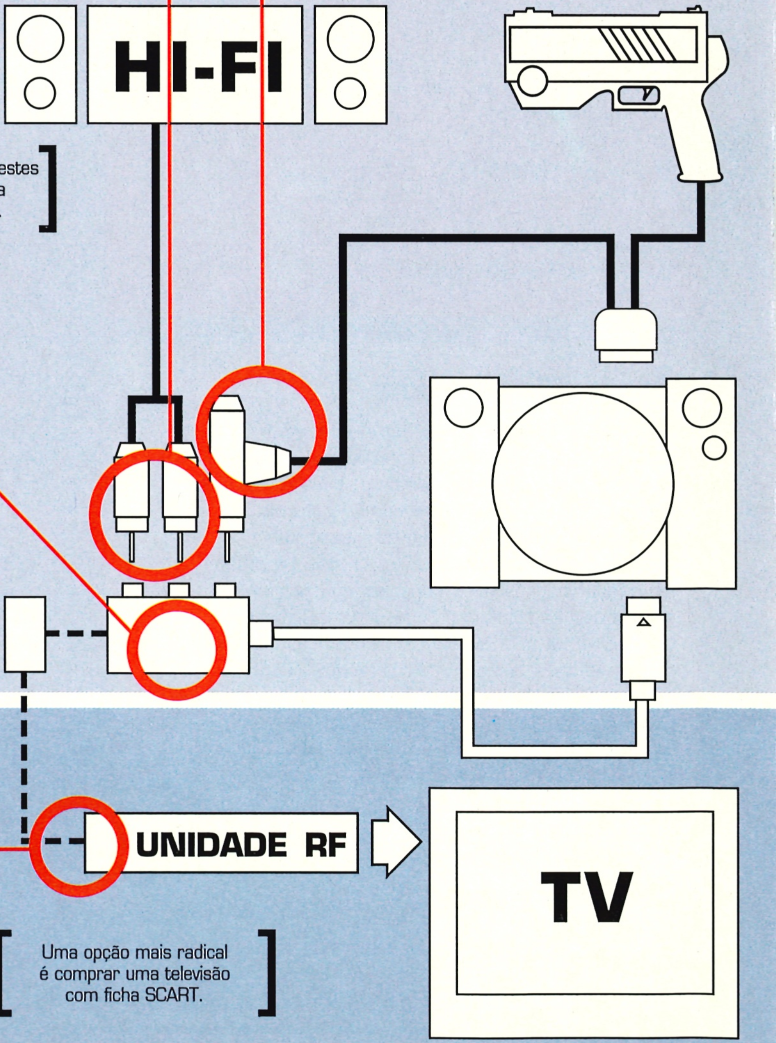
Aqui estão as suas opções, dependendo do seu sistema:

Se tem... uma TV só com entrada Aerial



Terá de usar um cabo RF para a sua TV. Infelizmente, ao contrário de outros cabos, eles não suportam as saídas áudio fundamentais para uma ligação stéreo. Para as obter, precisa de um adaptador AV (embora um adaptador RF também sirva). É um cabo que se liga à porta AV Multi Out, na parte de trás da sua PlayStation, e fornece duas saídas estéreo. A porta Multi AV é duplicada na outra ponta do cabo para que possa ligar o RF ao televisor. O importante é que continua a ter as saídas áudio e vídeo (pode ligar uma pistola de infravermelhos a vídeo out). Agora, só precisa de um cabo phono estéreo (com fichas branca e encarnada em cada ponta) que liga o seu adaptador áudio às entradas áudio da sua aparelhagem. Este cabo é fornecido por alguns sistemas de som, por isso, pode ser que tenha um em casa. Se não, pode comprá-lo numa loja de produtos do género.

Recomendado
Adaptador Sony AV



[Vai precisar de um destes adaptadores para ter som estéreo.]

[Uma opção mais radical é comprar uma televisão com ficha SCART.]

Se tem... uma PlayStation antiga com saídas áudio

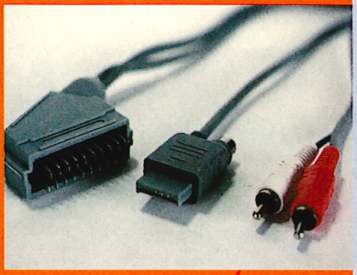
Desde 1995, a Sony fez vários tipos de PlayStation, algumas delas não era suposto terem chegado ao mercado (ver colecção abaixo, à direita). A maioria das versões comerciais incorporava pequenas alterações no design que diminuíssem os custos da produção e resolvessem ocasionais problemas técnicos. A única com um design completamente novo foi a PSone, mas há outros bons exemplos, como a PlayStation branca, que lia VCD além de jogos (e que só esteve disponível no Japão) e a PlayStation negra Net Yaroze que permitia aos programadores caseiros criar os seus próprios jogos.
Os primeiros modelos de PlayStation cinzenta têm saídas Composite áudio e vídeo, por isso, não requerem adaptador AV. Se tiver saídas AV, vai encontrá-las na parte de atrás da consola, entre a Serial Port e Multi Out (as cinzentas mais recentes têm pedaços de plástico branco no local onde costumavam estar as saídas.)
Depois, é só usar o cabo phono estéreo para ligar a consola à aparelhagem. Fácil.

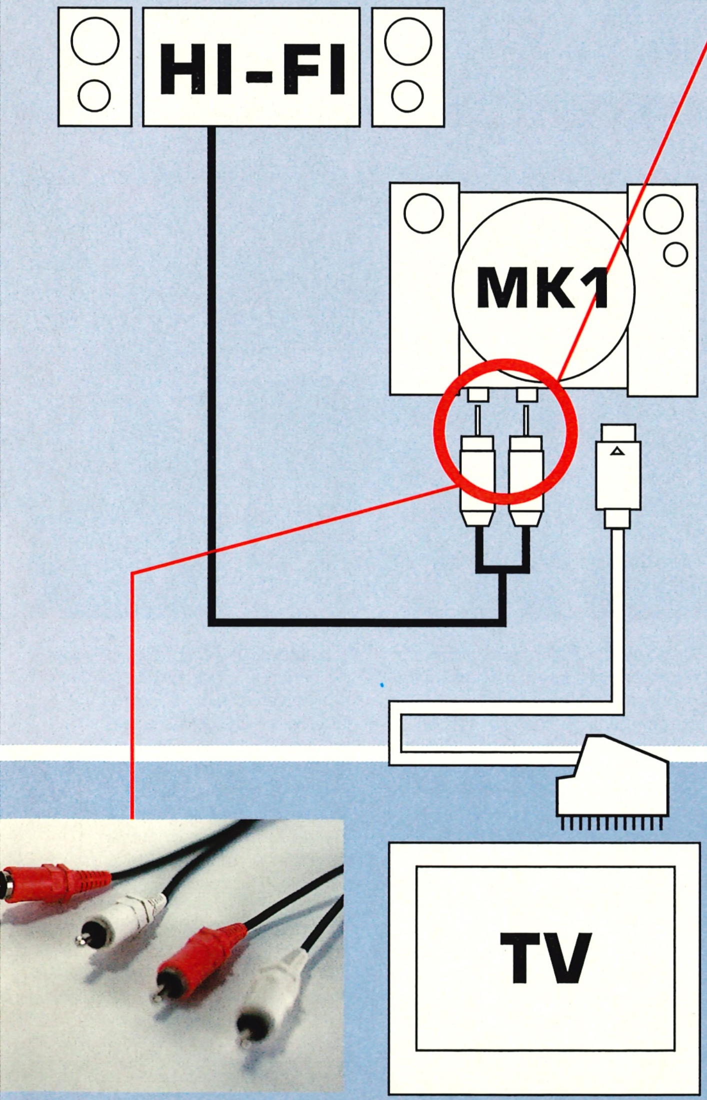
Recomendado

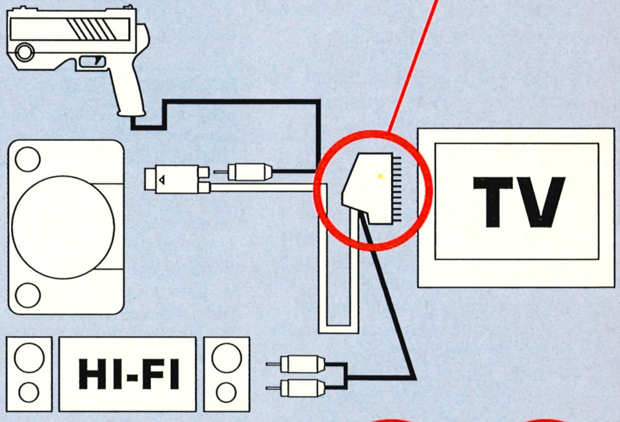
Se está... a começar agora

Num mundo ideal, os jogos teriam a forma de um comprimido e as imagens seriam transmitidas directamente para o seu cérebro. Mas, não havendo essa possibilidade, deveria haver a menor quantidade de fios possível entre a PlayStation, TV e aparelhagem. Quanto mais cabos e ligações, mais interferências há. Tente ligar todo o sistema com apenas um cabo AV. Pode ser que o seu cabo original já o deixe fazer isto. Muitos cabos fornecem apenas alguns centímetros de separação entre as saídas, mas pode puxar os fios individuais sem os danificar. Isso deve dar-lhe a extensão necessária para ligar o cabo à sua PlayStation, introduzir a ficha vídeo na TV e as ligações áudio na aparelhagem. Se o seu cabo não puder fazer isto, há muitos que podem. Escolha um cabo RGB SCART (para ter a melhor imagem) com pelo menos 1,5 metros de comprimento.

Nota: Estas soluções também devem funcionar com mini-ecrãs, já que todos os modelos têm uma réplica da porta Multi Out da PlayStation.







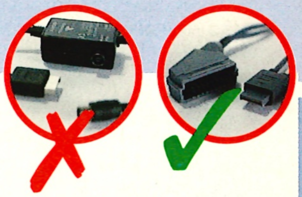
Uma breve história sobre PlayStation fora do comum.

O protótipo da PlayStation

A versão Vídeo CD japonesa

A negra Net Yaroze

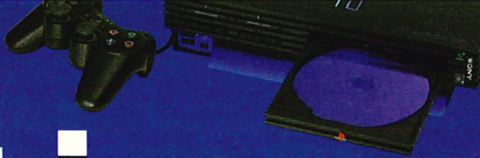
Unidade para programadores



Cabos

Para ter a certeza que ficou tudo claro...

1) Deite fora o cabo RF, se puder.
2) Um cabo RGB SCART é a melhor ligação possível.
3) Ligue a PlayStation à aparelhagem para obter o melhor som.
4) Os cabos mais baratos costumam cumprir bem a sua função.
5) Faça-o! Os seus olhos e ouvidos vão adorar.



PlayStation®2

WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT

QUANDO OUTONO **QUEM** THQ **ONDE** WWW.THQ.COM

PREVIEW **Apanhado entre a espada e a parede? SmackDown está a chegar à PS2.**

A produtora japonesa por detrás dos sucessos de wrestling da PlayStation, SmackDown 1 e 2, sabe o que torna uma experiência autêntica de WWF: uma acção de combate muito próxima da realidade e uma banda sonora a condizer. Embrulhando o conjunto num sistema de comando que cative os novatos e recompense os lutadores experientes, WWF tem tido influência nos fãs de lutas alternativas desde que surgiu. Agora, a série está de olhos postos na faixa da próxima geração e, pelo aspecto de Just Bring It, o indisputado Rei do Ringue está a caminho com uma fornada fresca dos melhores "golpes de wrestling".

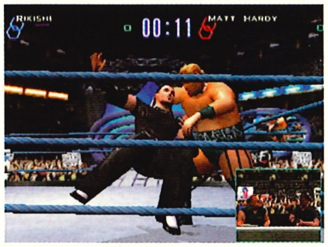
A notícia que o jogo vai apresentar uma lista reduzida de 35 lutadores (comparada com os 50 de Know Your Role) é uma desilusão, até ao momento em que os vir em acção. Ostentando um aumento de polígonos de 300% por personagem, o nível de realismo na definição muscular, na tonicidade da pele e na animação facial é notável. Pode demorar algum tempo a adaptar-se aos lutadores, mas merece o esforço.

Se isso não for suficiente, a produtora dedicou-se a um modo de Criar uma Superestrela, tornando o que já era uma excelente opção num mini-jogo desenvolvido. Alguém que deseje construir uma melhor corpulência será capaz de mudar tudo, desde o tamanho dos membros, a aspectos como as tatuagens e os cabelos. E tem 30 mudas de roupa por personagem, cada uma com sombra, brilho e cor variáveis. Mais do que nunca, será possível com Just Bring It colocar-se a si próprio no ringue (ou qualquer outra pessoa, incluindo as suas próprias versões não oficiais dos recentes WCW e ECW).

As entradas dos lutadores também foram rectificadas. No lugar da montagem anterior, agora os lutadores pavoneiam-se na arena soberbamente apresentada, à medida que os nomes dos seus patrocinadores passam em caracteres gigantescos no quadro que ladeia a rampa. Tal como na vida real.

Possivelmente, o aspecto mais entusiasmante do novo jogo é a promessa de uma interactividade maior no modo Career. Enquanto o impacto do enredo nos primeiros jogos era insignificante devido às limitações de processamento da PS1, desta vez, os jogadores vão ser capazes de modelar as suas carreiras prodígio. Encontros de bastidores vão alterar o curso dos eventos, tal como as respostas que der em entrevistas com outros lutadores. Até será capaz de desafiar adversários com golpes baixos, fora dos desafios oficiais. Com uma estrutura que permite exibir repetições imediatas dos movimentos assassinos, entradas de surpresa, comentários passo a passo e até nove lutadores simultaneamente no ecrã, WWF SmackDown! Just Bring It está concebido para aumentar os encantos impetuosos dos seus antecessores com uma pancada de inovações bem equilibradas. Já estamos ansiosos por ver a versão final!

Reviravoltas: As lutas da equipa normalmente pisam os regulamentos.



Fundamento: Há menos lutadores, mas eles têm um aspecto fantástico.

Cabeça erguida: Não tire os olhos do adversário.

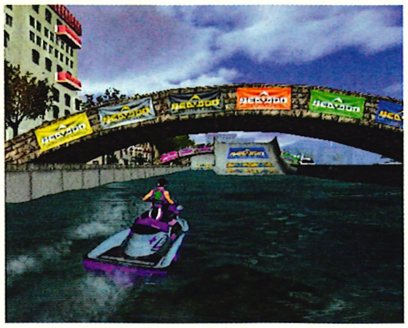
Opções de WWF

- **D-I-Y Wrestlers** Uma ampla revisão do modo Criar uma Superestrela, significa que pode pôr-se a si próprio no jogo.
- **Mais Modos** 78 estilos de desafio à disposição, para fornecer a experiência mais completa de WWF Smackdown até ao momento.
- **Múltiplos Jogadores** Até nove lutadores a combater no ecrã ao mesmo momento, todos bem definidos.

PS2 COM WORMS A Team 17 está a fazer um jogo de Worms 3D a lançar no Inverno.

NO COMANDO O controlo remoto do DVD da Sony trará um impulsionador das funções de condução DVD da PS2.

TODAS AS NOVIDADES!
TODOS OS JOGOS POKÉMON DE GAME BOY & NINTENDO 64 TESTADOS!
POKÉMON WORLD
100% NÃO OFICIAL!
POKÉMON PUZZLE CHALLENGE
Fica a saber tudo sobre o novo êxito de Game Boy!
Pokémon Crystal
Todos os pormenores!
Cartas Pokémon
Nova expansão Neo Discovery!
DESTACÁVEL
Especial 20 páginas só sobre jogos Game Boy
OURO e PRATA
A QUARTA PARTE DO NOSSO GUIA!
RGB EDITORA
NOTÍCIAS - VIDEOJOGOS - POSTERS - POKÉ-DESENHOS - POKÉ-PUZZLES!
NESTA EDIÇÃO
DESTACÁVEL
TOTAL GAME BOY
GUIA POKÉMON
OURO e PRATA
JÁ NAS BANCAS



SPLASHDOWN

QUANDO NOVEMBRO · QUEM INFOGRAMES · ONDE WWW.INFOGRAMES.COM

PREVIEW A água mais transparente de sempre

A meta: Com uma água tão realística nem apetece acabar a corrida.

Splashdown é dos jogos mais prometedores e aguardados do momento. O género das corridas aquáticas sempre foi popular, embora nem todos os títulos lançados até à data tenham sido bem sucedidos. A maior dificuldade num jogo que decorre sobre água é criar a dita superfície sobre a qual as motos deslizam. A textura líquida sempre foi difícil de criar, mas parece que a Rainbow Studios acertou na fórmula e conseguir fazer a água mais realista de sempre. A textura, a cor, a transparência, a bem estudada física de fluidos que lhe anima o movimento, fazem com que os mares e rios percorridos sejam mais do que simples circuitos para se tornarem num espectáculo visual. Mas o empenho da Rainbow não se ficou por aí. A equipa esmerou-se na concepção de motos de água com uma performance realista (todas inspiradas em modelos reais), mas que fossem, simultaneamente, divertidas de conduzir. O resultado deste trabalho pode vir a resultar num dos melhores jogos de corridas com motos de água concebidos até à data.

Os 18 circuitos situam-se um pouco por todo o mundo, dos canais de Veneza às águas límpidas do Hawai, mas todos apresentam o mesmo tipo de composição, com rampas para saltos, obstáculos, áreas secretas e atalhos. Desta forma, as pistas tornam-se algo mais que um caminho a percorrer, convidando à exploração,

Venice

o que contribui para aumentar a durabilidade do jogo.

Splashdown pretende combinar elementos de arcada com simulação, numa mistura de adrenalina e competição com divertimento. Para tornar a competição o mais renhida e realista possível, foi utilizada uma técnica denominada ALOD (Automatic Level of Difficulty) que estabelece a Inteligência Artificial a partir do comportamento do jogador, de modo a proporcionar um desafio à altura das suas capacidades. Com os seus quatro modos de jogo, Splashdown oferece diferentes tipos de experiência, como aprender a manobrar uma moto de água virtual e a dominar todos os truques em Training, assumir um compromisso em Career, uma volta para relaxar em Freeride ou participar no divertido mini-jogo com balões de Countdown.

Dito isto, não admira que Splashdown seja aguardado com tanta expectativa. Resta-nos agora aguardar o pouco tempo que falta para o seu lançamento para confirmarmos se esta experiência aquática é tão refrescante quanto parece.

Na água

- **Efeitos molhados** A água mais bem concebida de sempre. Até apetece mergulhar.
- **Divertimento assegurado** Diferentes modos para agradar a todos os jogadores.
- **Volta ao mundo** Um total de 18 circuitos em redor do planeta.

O QUE FARIA VOCÊ?

A Opção escolhida

Boa escolha, agora já pode vender o jogo a miúdo ingénuo na escola. Diga à sua mãe que foi assaltado pelos grandalhões lá da escola e que lhe roubaram o jogo. Depois, vá até à loja mais próxima comprar uma substituição decente.

VENCEU

Hawaii

Na praia: A emoção é quase real.

ALEGRIA PARA OS OLHOS Um jogo aquático que promete ■ **MOTOS DE ÁGUA NO HAWAI** Algo que sempre quisemos fazer.

Na cidade: Os circuitos urbanos do jogo deixam-no correr por onde quiser.

TEST DRIVE OFF-ROAD: WIDE OPEN

Gosta de verde? Então, este é um dos modelos à disposição.

QUANDO OUTUBRO **QUEM** INFOGRAMES **ONDE** WWW.INFOGRAMES.COM

PREVIEW Corridas TT a caminho da PS2.

Test Drive Off Road volta a pôr os seus jipes e pick-ups em pista no novíssimo Wide Open. Produzido pela Angel Studios para a Infogrames, este título emprega os princípios habituais das corridas todo-o-terreno, contando com a presença de uma série de veículos agressivos e estradas difíceis. Wide Open não parece trazer nada de novo ao género, embora a equipa de desenvolvimento da Angel Studios afirme ter-se empenhado na construção de um motor de jogo que dá mais ênfase ao aspecto da simulação que o habitual, contemplando os impactos produzidos pelo terreno na condução de uma forma realista. A liberdade de movimentos domina as provas de Wide Open ao permitir que os carros circulem livremente pelo cenário, sem terem de seguir o traçado rígido de um circuito predefinido.

Os checkpoints obrigatórios são activados ao passar em certas zonas, situadas mais ou menos à mesma distância em relação à linha de partida, mas que podem situar-se na parte da cima de uma montanha como lá em baixo, no vale. Isto permite que o jogador explore o terreno e encontre atalhos que tanto o podem levar mais depressa à vitória, como ao encontro de situações inesperadas, como cair de uma ribanceira abaixo, o que se traduz numa enorme perda de tempo e consequente fracasso na corrida. Os esforços da Angel Studios para fazer de Wide Open um jogo melhor que os Test Drive Off Road anteriores são perceptíveis também ao nível da Inteligência Artificial, demonstrada pela forma como os veículos controlados pelo CPU se comportam. Nesta fase, nota-se já uma grande competitividade e um estilo de condução agressiva da parte dos adversários, que não só dão o seu melhor para passar à frente de todos, como recorrem a estratégias para prejudicar os restantes pilotos em pista. Isto contribui para o ritmo da corrida, que, deste modo, se torna um acontecimento desafiante e pouco previsível. Os gráficos parecem estar no bom caminho, embora ainda existam algumas falhas com alguns dos obstáculos, nomeadamente, os postes e certas árvores, a perderem toda a sua consistência, desmaterializando-se por completo e permitindo que o carro os atravesse. No entanto, este pequeno problema não representa grande ameaça para a qualidade visual de Wide Open, e decerto será ultrapassado na versão final.

Tracção às 4 rodas

- **12 veículos** Faça-se à estrada num dos 12 jipes e pick-ups disponíveis inicialmente.
- **3 modos de jogo** Participe em Single Race, Career Mode ou Free Roam.
- **Competição a dois** Dispute o primeiro lugar com um amigo.

NA LAMA Todo-o-terreno com a qualidade PS2.

LIBERDADE As pistas não se limitam a um traçado rígido.

No ar: Pode ligar proezas com movimentos no terreno.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

QUANDO INVERNO **QUEM** ACTIVISION **ONDE** WWW.ACTIVISION.COM

NOTÍCIAS Os Grinds dão o salto para online.

Embora outros produtores de jogos PS2 se dirijam lentamente para o intrépido novo futuro online da consola, a Neversoft, a empresa responsável pelos jogos de skate de Tony Hawk, preparou o conjunto e incorporou jogadas na Net no promissor Pro Skater 3.
Concebido para trabalhar com um modem USB ou com um futuro adaptador de banda larga da Sony, a revolucionária opção de jogar na Net deste terceiro título suporta quatro jogadores no mesmo "mundo", mas isso poderá ser duplicado na altura em que o jogo for lançado.
Entretanto, o próprio conteúdo do jogo parece fantástico, com um nível de design que reflecte o potencial de processamento da PS2.
Os ambientes são enormes e estão cheios de peões, carros e outros elementos interactivos que abrem um mundo inteiramente novo a Tony. Por exemplo, alguns dos Grinds em L.A. despoletam um tremor de terra que revela novas oportunidades de desempenhar proezas, enquanto o nível do Canadá, na neve, o encoraja a exibir-se, de modo a que os espectadores possam tirar-lhe uma fotografia.
O bem-vindo complemento de Manuals de Tony Hawk's 2 para ligar os combos vai ser reforçado neste novo jogo. Teoricamente, isto abre a possibilidade de obter 5.000.000 + pontos de combos. Pensa que está à altura do desafio?

CADA VEZ MAIS PERTO

FINAL FANTASY X

QUANDO PRIMAVERA 2002 **QUEM** SONY **ONDE** WWW.SQUARESOFT.COM

PRIMEIRO OLHAR Está Final Fantasy X a remodelar-se para um dez perfeito?

Homem aquático: os gráficos de FFX são espantosos.

Alguns pormenores da estreia da série FF na PS2 foram revelados. Situado num mundo pós-apocalíptico, onde os oceanos subiram para cobrir toda a terra, o enredo continua a ser segredo, mas as personagens principais foram apresentadas. Tidus, um jovem, perito num híbrido de basquetebol/futebol aquático denominado Blitzball, Yuna, uma jovem, e Summonner. O jogo vai levar a série para um 3D completos e o sistema de combate está a ser revisto, para permitir mudanças de armas e de personagens jogáveis a meio da batalha. Também vão ser incluídas vozes de personagens durante os combates. Mais novidades em breve.

Em Breve

OUTONO
- **18 WHEELER** Acclaim
- **ALONE IN THE DARK** Infogrames
- **FIFA 2002** Electronic Arts
- **FREAKOUT** Swing Entertainment
- **GIANTS: CITIZEN KABUTO** Interplay
- **G-SURFERS** A confirmar
- **HALF-LIFE** Sierra
- **PROJECT EDEN** Eidos
- **RUNE** Take 2
- **SPYHUNTER** Midway
- **TWISTED METAL: BLACK** Sony
- **WIPEOUT FUSION** Sony

INVERNO
- **DEVIL MAY CRY** Capcom
- **DROPSHIP** Sony
- **GTA 3** Take 2/Rockstar
- **SILENT HILL 2** Konami
- **SMUGGLER'S RUN 2** Rockstar
- **STUNTMAN** Infogrames
- **WORLD RALLY CHAMPIONSHIP** Sony
- **WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT** THQ

TEKKEN 4

QUANDO PRIMAVERA 2002 **QUEM** SONY
ONDE WWW.NAMCO.COM

AOS SOCOS! O Rei do Punho de Ferro.

Com o anúncio da Namco que o Sistema 246 da Sony/Namco, baseado na versão arcada de Tekken 4 está completo e pronto para um lançamento selecto nas arcadas do Japão, os possuidores da PS2 podem finalmente rejubilar na constatação que a sua espera de uma verdadeira sequela para Tekken 3 está a chegar ao fim.
O novo jogo vai apresentar os antigos favoritos, como Yoshimitsu e Ling Xiayou, além de uma mão-cheia de recém-chegados. Estes são Christie Monteiro, uma perita em Capoeira, que vem à procura do seu avô, Eddie Gordo; Steve Fox, um pugilista britânico, forçado a fugir de Londres, depois de faltar a um combate combinado pela Máfia; e Craig Marduk, um lutador duro e pronto para tudo, preso por um homicídio acidental num bar, mas libertado graças a um benfeitor.
A jogabilidade de T4 vai ser melhorada por novos movimentos laterais, abrindo círculos completos de 360º de combate, movimentos de retaguarda, que significam que um lutador encurralado pode inverter as posições dos atacantes, e limites de arena que podem ser usados para esmagar os adversários.
Já estamos ansiosos por 2002...

Acertar ou falhar? As inovações de Tekken 4 irão impressionar os fãs?

OS MELHORES

Tem uma PS2? Eis os melhores jogos que poderá adquirir.

GRAN TURISMO 3 A-SPEC
SONY
Uma jogabilidade de corrida familiar, corridas com efeitos fantásticos da próxima geração.

MTV MUSIC GENERATOR
CODEMASTER
Uma boa forma de fazer música.

SSX
ELECTRONIC ARTS
Diversão e proezas na neve.

QUAKE III REVOLUTION
ELECTRONIC ARTS
O paraíso dos combates Deathmatch.

TEKKEN TAG TOURNAMENT
SONY
O Rei dos jogos de luta.

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X
CAPCOM
O regresso dos zombies.

STAR WARS: STARFIGHTER
ACTIVISION
Espantoso shoot 'em up espacial.

EM QUEM CONFIA? O factor confiança/medo é essencial para completar The Thing na PS2. ■ **TAXI!** As pistas do jogo NY Race, baseado no Quinto Elemento, vão ser criadas pelos designers do filme.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2002

Louco por snooker? Talvez não, mas WCS 2002 vai conquistá-lo.

FACTOS DATA DE SAÍDA: **JÁ DISPONÍVEL** ■ EDITORA: **CODEMASTERS**

Taco e bola: Controlos perfeitos significam que não precisa de ajudas por muito tempo.

Acerte ali: A importante física da bola é soberba.

Possivelmente devido à associação com clubes masculinos repletos de fumo, ou por qualquer outra razão, o snooker não é muito bem visto por inúmeras pessoas. É uma pena, pois quer seja real ou virtual, a batalha no tecido verde é uma disputa estratégica que qualquer um pode experimentar.

A Codemasters aproveitou este facto com a sequela do bem acolhido WCS do ano passado. Os gráficos não são dos mais luxuriantes que já vimos, e a panorâmica é mais afastada da acção do que em Jimmy White's Cueball, o jogador demora algum tempo a acostumar-se. Contudo, como experiência autêntica, WCS 2002 é excelente. A física das bolas é perfeita e o sistema de controlo do taco é uma maravilha, concedendo aos jogadores novatos uma satisfação imediata e aos mais experientes a flexibilidade para aperfeiçoar o seu jogo. E a Inteligência Artificial dos adversários foi cuidadosamente criada com jogadores como Stephen Hendry e Ronnie O'Sullivan a exibirem-se na mesa virtual com todas as nuances do seu modo de jogar intactas. Talvez não seja um título precursor, mas World Championship Snooker é um bom jogo. No seu modo equilibrado. ■

Pequena falha: Os gráficos não são vistosos mas o jogo funciona na perfeição.

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

GLOBAL
Uma recriação autêntica do jogo real, e muito jogável.

8 /10

O MODO Fun Games desafia o seu sentido de oportunidade e precisão.

PSX / PSX2

PREÇOS INCLUEM IVA

PS 444 SPACE WHEEL 9.700$
PS 414 MK 2.990$
PS 099 LIGHT BLASTER 6.990$
PS 484 GAMES STATION 2 5.590$
PS 427 TOP DRIVE GT+ 11.980$
PS 474 S-VHS CABLE 1.960$
PS 419 DVD Remote Control 4.930$
PL-614 OPTICAL VIDEO CABLE 6.990$
PS 473 SCART CABLE 2.350$

TOP DRIVE — FEATURES	PC 230	PC 226 PC TOPDRIVE	PS 435	PS 440 Top Drive Reactor	PS 427	FULL THROTTLE	RALLY 2
FORMAT - PLAYSTATION			■	■	■	■	
FORMAT - PC	■	■					
FORMAT - DREANCAST							■
DUAL SHOCK			■	■	■	■	■
MUDANÇA		■			■	■	
PEDAIS		■			■	■	
TRAVÃO DE MÃO						■	
PREÇO	7.440$00	12.780$00	5.990$00	4.990$00	11.980$00	15.990$00	11.490$00

PS 486 STATION 3 5.590$
PS 482 STABILIZER 1.950$
PS 475 COMPONENT AV-CABLE 2.550$

WILD THINGS CHAMELEON
PELICAN
Logic 3

JOGOS Playstation2 e PSX/PS one

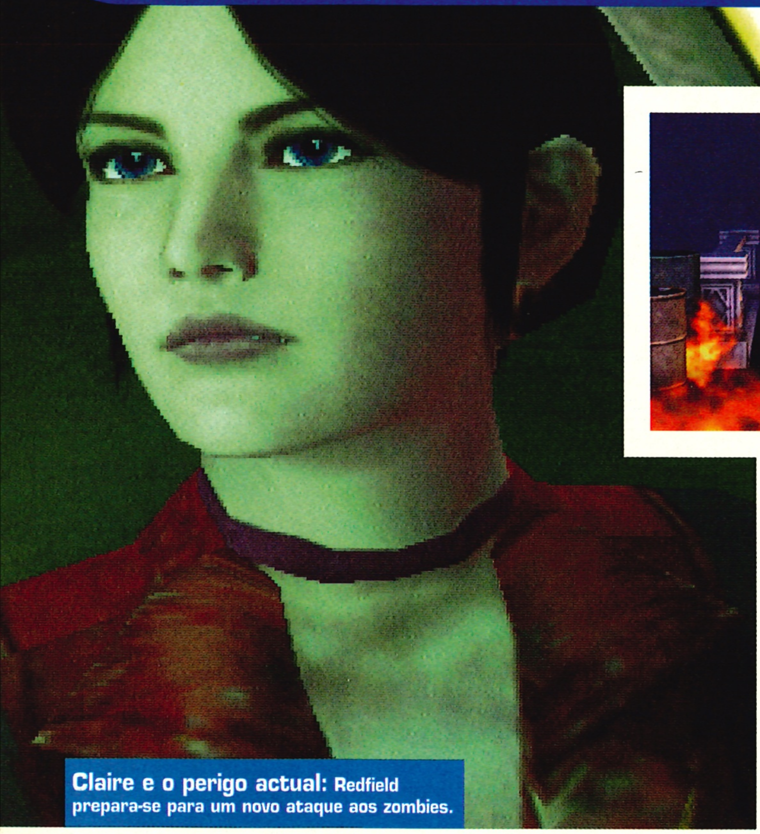
UNREAL TOURNAMENT	11.990$00	PS2
UEFA CHALLENGE 2001	11.990$00	PS2
DIGIMON	8.990$00	PS1/PSX
UEFA CHALLENGE 2001	5.990$00	PS1/PSX

Em cada 2 Jogos, OFERECEMOS 1 TOP DRIVE REACTOR PS440!

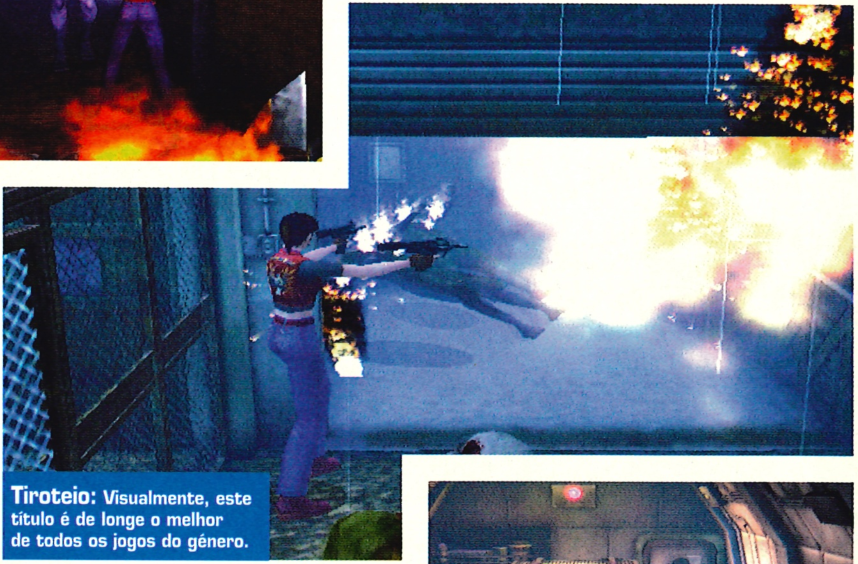
NET BIT

CIGEST, LDA. LISBOA: Travessa do Giestal, 26-B 1300 LISBOA Tel. 21 361 63 10
Fax. 21 364 89 78 - Email: cigest @ mail. telepac. pt

CDI, LDA. PORTO: Rua Sá da Bandeira, 752 - Tel. 22 205 05 55
Fax. 22 208 29 59 - E-mail: codin @ mail. telepac. pt



Claire e o perigo actual: Redfield prepara-se para um novo ataque aos zombies.



Tiroteio: Visualmente, este título é de longe o melhor de todos os jogos do género.

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

FACTOS

DATA DE SAÍDA **JÁ DISPONÍVEL**
EDITORA **CAPCOM EUROSOFT**
PRODUÇÃO **CAPCOM**
JOGADORES **UM**

GOSTA DESTE? Experimente...
PS1 RESIDENTE EVIL REVISTA 31 9/10
De curta duração mas brilhante.
PS2 ONIMUSHA REVISTA 73 8/10
Resident Evil – mas na Idade Média.

Code: VX chegou e é o apogeu dos mortos...

Tendo em conta que Resident Evil Code: Veronica X é basicamente uma conversão de um título Dreamcast com 18 meses – com apenas um punhado de novas sequências de vídeo para expandir as suas dimensões cadavéricas – seria justo dizer que a antevisão do jogo não foi propriamente uma excitação. Contudo, nunca subestime a capacidade que Resident Evil tem de se entranhar na sua pele. Code: Veronica X é um jogo deslumbrante e, de longe, o melhor título de terror de sobrevivência até à data. Entre, a carnificina é muito agradável. Explicada através de uma introdução brilhante em FMV, vimos o início da história em que Claire Redfield, a heroína de Resident Evil 2, é capturada no Quartel-General de Umbrella em Paris, enquanto tentava encontrar o seu irmão Chris, desaparecido desde as peripécias com zombies no primeiro jogo. Abandonada numa ilha recentemente povoada com mutantes do vírus T, Claire é forçada a combater enquanto tenta fugir do cativeiro, localizar o seu irmão e evita transformar-se numa refeição para os mortos-vivos.
O que acontece a seguir é uma odisseia magnífica e arrepiante de conservação de munições, resolução de enigmas e matança de zombies. Jogabilidade familiar? Bem, sim. Mas dado o sucesso da sua experiente fórmula Resident, a Capcom está perdoada por não se desviar do caminho pavimentado pelo sucesso dos primeiros jogos. Além disso, C: VX destaca alguns progressos importantes. Pela primeira vez, Resident dispensou os seus ângulos de câmara fixos e cenários pré-concebidos. E a boa nova é que a mudança para 3D não se deu às custas dos detalhes gráficos. Será este o jogo Resident Evil com melhor apresentação até agora, com uma atmosfera inovadora e com movimentos de câmara verdadeiramente cinematográficos? Completamente. No total, o jogo possui mais horas de jogabilidade do que todos os seus antecessores juntos, por isso, o jogador recebe qualidade e quantidade.
O sistema de controlo necessita de uma revisão e, infelizmente, o jogo não foi optimizado para um lançamento em PAL, o que resultou num certo abrandamento. Mas apesar disto, Code: VX é uma excelente adição ao corpo inflamado dos títulos Resident Evil e muito mais do que uma mera sequela. Divertimento tenebrosamente bom. ■

"Evite passar para uma refeição de mortos-vivos"

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

■ GRÁFICOS 8
Mundo pormenorizado e atmosférico.

■ JOGABILIDADE 9
Acção com emoções típicas dos jogos Resident.

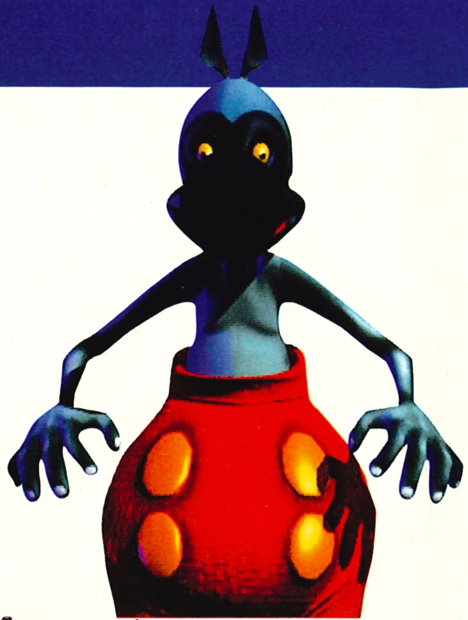
■ DURAÇÃO 8
Maior jogo de terror até agora.

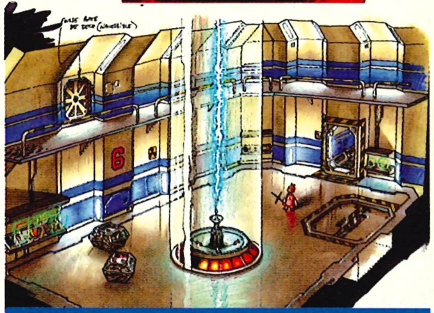
GLOBAL
Uma nova marca no superlotado género de terror de sobrevivência.

9 (10)

RESIDENT EVIL Pela primeira vez totalmente em 3D. O modo Battle na primeira pessoa pode ser desbloqueado como um bónus.

GUIA TOTAL DE JOGOS PARA...
GAME BOY ADVANCE
NOVO! Agarra já
Já nas bancas
TESTES
Mario Advance
Ready 2 Rumble
F-Zero
Castlevania
Rayman Advance
Konami Krazy Racers
MAIS DE 100 JOGOS!
Nintendo
GAME BOY
Nintendo®
START
SELECT
GAME BOY ADVANCE
GUIA TOTAL DE JOGOS PARA...
AVANÇA
Para o Próximo Nível
TESTADOS
MARIO ADVANCE
READY 2 RUMBLE
F-ZERO
CASTLEVANIA
RAYMAN ADVANCE
KONAMI KRAZY RACERS



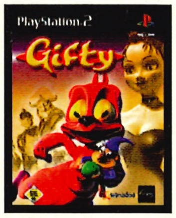


Estranho herói: Gifty não poupa esforços para salvar a sua amada Lolita.

GIFTY

Amor a quanto obrigas

FACTOS



DATA DE SAÍDA:
JÁ DISPONÍVEL

EDITORA:
CRYO INTERACTIVE

PRODUÇÃO:
EKO SOFTWARE

JOGADORES:
UM

GOSTA DESTE? Experimente...

PS1: CRASH BANDICOOT 3: WARPED
Revista 39/40 9/10
O eterno herói laranja.

PS2: KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL
Por Lançar
Klonoa está prestes a chegar.

Nascido das mentes de Philippe Ulrich, o director criativo da Cryo, e Régis Loisel, o célebre autor de banda desenhada, Gifty é o mais recente herói de plataformas candidato a mascote da editora francesa.
Dizem os seus "pais" que ele reúne características de todos aqueles que estiveram envolvidos no seu processo de criação e o resultado disso é um dos heróis menos convencionais que já se viu até à data. Em vez de se apresentar corajoso e digno, Gifty faz questão de dizer ao mundo que só aceitou esta missão porque se apaixonou pela donzela que foi raptada pelo mau da história. É inspirado pelos belos olhos da princesa Lolita Globo que ele se lança à aventura.
Antes de chegar a ela, e ao derradeiro combate com o Sombra Negra Profunda da Noite Escura e Obscura, ele terá de passar por sete mundos, e em cada um deles terá de encontrar um anão (é que Lolita está convencida que é a Branca de Neve e que os sete anões são os amigos dela).
De bastão em punho, Gifty enfrenta os mais variados inimigos, de sombras com medo da luz a criaturas com medo do escuro. Esta dualidade luz/sombra é, aliás, o fio condutor de todo o jogo, estendendo-se da história e jogabilidade à parte gráfica, onde se reflecte no design de personagens e cenários.
Em certas zonas escuras, Gifty conta apenas com a luz fornecida pelo seu bastão para lhe iluminar o caminho e o salvar de ser engolido pelas sombras.
Para corresponder ao efeito pretendido, a Eko Software desenvolveu um motor 3D especialmente para Gifty, a pedido da Cryo Interactive. Tudo começa em Game Valley, no estúdio de uma empresa de videojogos, onde estão a produzir um jogo novo.
Tudo estava a correr bem até se constatar que nenhum dos heróis contratados era capaz de salvar a princesa.
É então que surge Gifty, o novo pretendente a herói. Em tom de paródia, o argumento de Gifty faz alusões a alguns filmes e videojogos famosos. O facto de Lolita pensar que é a Branca de Neve é apenas o início de uma série de surpresas que contribuem para a originalidade do jogo. Mas, apesar deste esforço, Gifty não se destaca muito das outras aventuras do género. A fórmula está gasta e o sucesso do jogo acaba por depender principalmente do charme do protagonista.
De um modo muito próprio, longe de ser o herói típico, Gifty tem esse charme com a sua barriga proeminente e ar refilão. ■

VEREDICTO
Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

■ GRÁFICOS 7
Alguns jogos de luz/sombra interessantes.

■ JOGABILIDADE 6
Os puzzles iniciais são bastante repetitivos.

■ DURAÇÃO 7
Sete mundos com muitas emoções.

GLOBAL
Divertido, mas não tão inovador quanto se esperava.
7/10

"O sucesso do jogo acaba por depender principalmente do charme do protagonista"

→ **HERÓI APAIXONADO** Salva princesa inocente.
■ **Enredo divertido que não se revela suficiente para o sucesso do jogo.**

Continue connosco e complete a sua colecção

Jogo original + Revista

Para PC

Já viu o que crescemos?

SIM, desejo os números da revista **Mega Jogos** que assinalo com **X**

Rally Masters	Sim City 3000	Shogun Total War	Unreal Tournament	Populous	Silver	Última IX Ascension
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Preço de cada revista com jogo: **2490$00**

Junto envio cheque n.º .... s/Banco ....

ou vale postal n.º .... no valor de $00

Nome: .... Tel.: ....

Morada: .... Localidade .... Cod. Postal ....

(Este cupão pode ser fotocopiado)

RGB EDITORA

Rua Laura Alves, 3 • 2745-152 Queluz

Tel.: 21 434 45 00 • Fax: 21 434 45 09

DARK CLOUD

O habitual herói acidental

FACTOS

DATA DE SAÍDA: **JÁ DISPONÍVEL**
EDITORA: **SONY**
PRODUÇÃO: **LEVEL FIVE**
JOGADORES: **UM**

GOSTA DESTE? Experimente...

PS1: FINAL FANTASY IX
Revista 67 9/10
A saga continua em grande forma.

PS2: EPHEMERAL FANTASIA
Revista 74 7/10
Um divertido RPG que tenta fugir a alguns clichés do género.

Dark Cloud é o mais recente RPG produzido pela Sony para a sua consola de 128 bits. Com um estilo bastante semelhante ao do clássico Lenda de Zelda, esta aventura vai decerto conquistar os fãs do género. Mas nem só de Zelda vive Dark Cloud – o jogo foi influenciado por outros títulos de sucesso e, no final, a forma como mistura os diversos ingredientes torna-o numa proposta única e original.

O protagonista da aventura é Toan, um jovem rapaz que vê a sua vida dar uma volta de 180º no dia em que é escolhido pelo Rei das Fadas para salvar o mundo.

O terrível Génio Negro quer destruir todo o planeta e, para tentar salvar o máximo que puder, o Rei colocou algumas cidades e seus habitantes dentro de umas esferas mágicas. São essas esferas, as Atlas, que Toan tem de recuperar para devolver tudo à normalidade. Esta missão está longe de ser fácil para o herói, e o seu envolvimento emocional é muito grande, pois a sua cidade natal e amigos estão contidos dentro de uma das esferas. Ao longo de 15 níveis extensos, Toan enfrenta os mais diversos perigos e inimigos.

Bonecos japoneses: As personagens deste jogo lembram as do clássico Zelda.

> **"A forma como mistura os diversos ingredientes torna-o numa proposta única e original"**

As masmorras são concebidas de forma aleatória e têm como cenário vários tipos de ambiente, como florestas, navios e palácios.

Mas a demanda de Toan não tem só dificuldades. Ele também encontra novos amigos que lhe dão uma ajuda preciosa.

Cada personagem tem características próprias, o que significa que os diferentes elementos do grupo se complementam, formando uma equipa forte e coesa.

Embora previamente definida, a aventura não segue um rumo rígido. O jogador tem a oportunidade de tomar certas decisões que afectam o desenrolar da história e há uma certa interactividade entre ele e as personagens não jogáveis que enriquece bastante a jogabilidade.

É através do diálogo com os moradores das cidades que se descobre a melhor forma de devolver o conteúdo das Atlas ao mundo real e é o jogador quem estipula a localização dos edifícios (embora deva tomar em conta as opiniões dos cidadãos).

Este livre arbítrio influencia o desenrolar da história, que vai seguindo por ramos diferentes, consoante as opções tomadas. Graficamente, notam-se claras influências de Zelda no design das personagens, que têm boas dimensões e apresentam aquele tipo de aparência típica de figurantes em RPGs japoneses.

No que diz respeito aos cenários, e em comparação aos bonecos, o seu aspecto é um pouco pobre, sem grandes detalhes que sobressaiam ou surpreendam.

A banda sonora é o habitual dos RPGs, com melodias que acompanham a acção sem destoar do ritmo do jogo. ■

VEREDICTO

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

■ GRÁFICOS 7
Bom design de personagens, mas cenários pouco interessantes.

■ JOGABILIDADE 8
A variedade de estratégias faz com que o jogo não seja monótono.

■ DURAÇÃO 8
Quinze níveis enormes e diversas formas de conduzir a história.

GLOBAL
Enquanto não chega FFX, este é um bom RPG para a PS2.

8 /10

→ **OS FÃS DOS RPGS** japoneses vão gostar das parecenças com Zelda.

■ O desenrolar do enredo depende das opções do jogador.

ASSINE JÁ

Revista Oficial PlayStation® Edição portuguesa

6 edições por ~~7.200$00~~ 5.400$00

TODOS OS MESES COM UM CD EXCLUSIVO DE DEMOS DOS MELHORES JOGOS

☐ SIM, QUERO ASSINAR A REVISTA DURANTE SEIS MESES POR **5.400$00**

☐ SIM, DESEJO ADQUIRIR OS NÚMEROS ATRASADOS QUE INDICO COM **X**

61 | 62 | 65 | 66 | 67 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | Outro

NÚMEROS ATRASADOS	PREÇO POR EDIÇÃO: **1.200$00** PORTES: 1 REVISTA = 285$00; 2 A 5 REVISTAS = 520$00

NOME ______________________

MORADA ______________________

LOCALIDADE ______________________

C. POSTAL ______________________ TELEFONE ____________

JUNTO ENVIO CHEQUE / VALE POSTAL Nº ____________ NO VALOR DE ____________

Recorte ou copie este cupão e envie em envelope fechado para:

RGB EDITORA, LDA. – RUA LAURA ALVES, 3 – 2745-152 QUELUZ

RGB EDITORA

Top Secret

△ TRUQUES ○ DICAS ⊗ GUIAS □ SOLUÇÕES

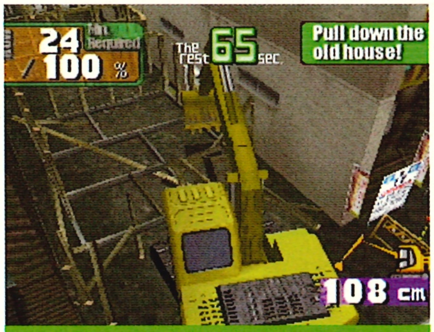
TRUQUES PARA OS MELHORES JOGOS

POWER DIGGERZ

COMO... ESCAVAR

Este pequeno jogo rapidamente o vai deixar frustrado, caso comece com a atitude errada. Basicamente, tem de tratar a sua escavadora com o máximo de carinho, pois, caso contrário, vai passar o tempo aos encontrões às coisas como se fosse um bebé a apreender a andar. Use os comandos. Pode levar algum tempo a acostumar-se, mas assim que conseguir controlar o braço da escavadora, tudo será fácil. Apanhar lixo é uma parte especializada do jogo. Quando lhe for pedido para escavar um buraco comprido, certifique-se que escava pouco fundo e longo em vez de tentar ir logo bem fundo. Tente não mexer na escavadora quando está a escavar, pois a penalização por bater nos lados, por vezes, dita a diferença entre ganhar ou perder. Em vez disso, primeiro posicione a escavadora bem, isto é, em frente ou paralelamente ao lugar que tem de escavar e depois use o braço. Pode levar mais tempo desta maneira, mas no fim vai salvar-lhe o jogo.

Cavar: Controlar o braço da máquina não é fácil.



Lá vai madeira: Girar o braço destói o cenário.

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

COMO... LEVAR A MELHOR

Veja só: A nudez e armas grandes são temas comuns aqui.

No terceiro nível do disco três, os problemas de Glas começam quando uma esquadra de aviões o ataca. Para os evitar, corra na direcção da câmara pela viela até Glas saltar para a escadaria. No telhado, esconda-se no canhão para evitar o fogo inimigo. Uma vez no telhado seguinte, mate o guarda com a sua espingarda e apanhe a chave. Volte atrás no nível, usando a chave para abrir portas conforme precisa.

Na área seguinte, Glas vai automaticamente provocar explosões, tendo de enfrentar um chão electrificado. Durante as falhas na electricidade, faça os seguintes movimentos para atravessar: corra pelo espaço à esquerda até ao pedaço de madeira. De seguida, corra até ao pedaço de chão que está a salvo e, depois, para um quadrado azul à esquerda ao fundo. Agora, siga o seu caminho para cima e para o próximo pedaço de madeira, depois, para o quadrado azul e, depois, da última carga eléctrica, corra para a porta. Tem de ser muito rápido...

SUPER DICA

POPULOUS: THE BEGINNING

Use o ponteiro para fazer clique em cada árvore no primeiro nível, que abrirá todos os menus e dar-lhe-á acesso a todos os feitiços e prédios. Tem de introduzir este truque sempre que começar o jogo, pois infelizmente não é possível guardá-lo.

BRIAN LARA CRICKET

Introduza um dos seguintes códigos no ecrã dos jogos clássicos, para conseguir efeitos de jogo muito giros: Bigballs, Solidoak, Superman, Getbribe, Sunshine, Dropball, Chrisrea, Clueless

CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK

Quando chegar ao Warp Room 2, salte repetidamente em cima da cabeça do urso polar para receber um bónus fabulosos que lhe dá dez vidas.

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

COMO... VENCER O BOSS FINAL

Quando joga como Carnby, o seu desafio final será enfrentar um boss que é muito difícil e só pode ser derrotado com esta nossa dica. Pode ser tentado a puxar pela maior arma que tiver e disparar com toda a força, mas esta estratégia resultará na sua morte. Em vez disso, dirija-se para o corredor a Sudoeste. O mutante Alan vai puxá-lo à força para trás quando tentar passar por ele, por isso, tem de o convencer – uns tiros bem posicionados vão deixá-lo atordoado no chão por uns segundos, permitindo-lhe passar por ele a correr. Apanhe a lança que encontra no corredor e use-a no boss para que este morra de uma vez por todas. Esta é a única forma de acabar com este inimigo e de se voltar a reunir com Aline.

Na escuridão: Os cenários sombrios fornecem uma atmosfera verdadeiramente arrepiante.

O vilão: O detective bonzinho tem de enfrentar um feroz mutante na batalha final.

SYPHON FILTER 2

COMO... JOGAR COM OUTROS

Para aceder a todas as arenas de múltiplos jogadores, primeiro, tem de localizar determinados objectos no modo de um jogador. Aqui tem uma listagem das zonas mais difíceis de localizar e dos tesouros que cada uma tem.

NÍVEL 8

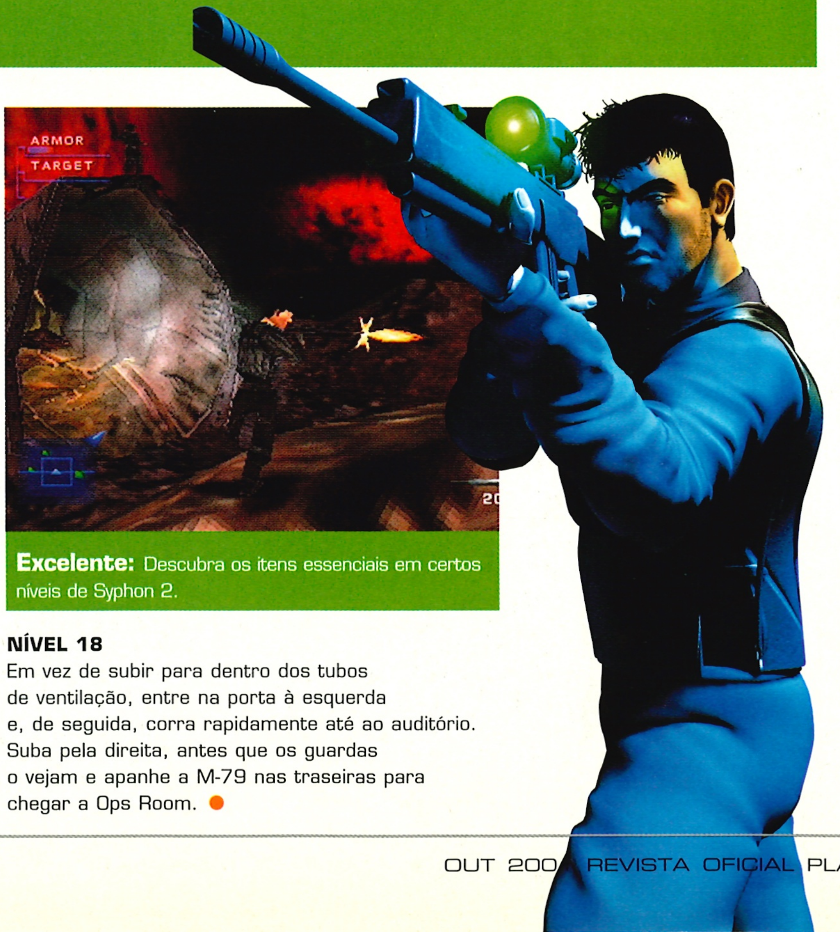
Procure a espingarda Sniper que se encontra debaixo da asa do avião no início do nível. Quando chegar ao fim do nível, conseguirá acabar com Archer com um único tiro na cabeça, desbloqueando o nível Jungle Temple, que é muito interessante.

NÍVEL 12

Depois de os dois carros terem passado por baixo de si, caia rapidamente, vire 180º e atire-lhes uma granada, conseguindo, desta forma, matar os terroristas. Pode agora apanhar a PK102 que está no carro, que lhe dá acesso a Rhoemer's Bunker para múltiplos jogadores.

NÍVEL 13

No início do nível tem de disparar dois tiros rápidos e certeiros para os dois guardas, para que eles não expludam o carro. Apanhe a BIZ 2 que está lá dentro para desbloquear a Surreal Arena.



Excelente: Descubra os itens essenciais em certos níveis de Syphon 2.

NÍVEL 18

Em vez de subir para dentro dos tubos de ventilação, entre na porta à esquerda e, de seguida, corra rapidamente até ao auditório. Suba pela direita, antes que os guardas o vejam e apanhe a M-79 nas traseiras para chegar a Ops Room.

SUPER DICA

FINAL FANTASY IX

Assim que acabar o jogo espere até ver a mensagem "The End" no ecrã e, de seguida, pressione os seguintes botões para aceder a um jogo rápido de Blackjack (que não tem qualquer influência no jogo principal): R2, L1, R2, R2, ↑, ✕, →, ○, ↓, △, L2, R1, R2, L1, □, □ e depois pressione START

DIE HARD TRILOGY 2

Use estes truques na secção de tiros do jogo (pressione pausa) para tornar as coisas mais fáceis.

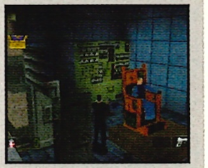
Energia infinita
△, △ ○, ○, L1, L2

Todas as armas
□, □, ○, ○, L1, L1

Munições infinitas
L1, L1, R1, R1, ○, ○

Recarregar automaticamente
□, □, △, △, ○, ○

Câmara lenta
△, L1, △, L1, △, L1



VAGRANT STORY

Para acabar com o segundo Guildstern, equipe-se com uma arma de longo alcance e com uma varinha mágica. Quando for atacado, invoque Faerie Wing, Herakles e Prostasia antes de correr atrás dele. Certifique-se que provoca o máximo de danos na pequena pausa antes que ele se mova. No fim da batalha, não se arrisque muito e mantenha o seu MP alto, pois ele vai lançar-lhe o Bloody Sin.

"Continue a fazer o que eu digo e irá longe, faça asneira e ficará arrumado"

Truques do Daddy

Ele é o Daddy... estes são os truques do Daddy... meta-se em confusões e habilita-se a levar um soco...

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

INTRODUZA OS CÓDIGOS NO ECRÃ DE TRUQUES. É SIMPLES.

Também já estive no planeta das miúdas antes. Mas não conto como foi...

Todas as armas
R2, ✕, L1, □, R1, ○, L2

Duke Big Head □, □, ✕, ○, ○, ✕, □

Inimigos Big Head
✕, ✕, R1, ✕, L1, ✕

Danos Duplos
□, □, □, ○, ○, ○, ✕

Terminar Sequência FMV
○, R2, L1, □, L2, ✕, R2

Visão na Primeira Pessoa
L2, R1, L1, R2, ○, ✕, □

Protecção no Máximo
L1, L1, R1, R1, ✕, ✕, ○, ○

Ego no Máximo
R1, R1, ○, ○, L1, L1, R2

Munições Infinitas
L2, ○, R2, □, ○, L2, R1

Invencibilidade
L1, □, ○, ○, □, L1, L2

Invisibilidade
□, ✕, ○, □, ✕, ○, □

Seleccionar Nível
✕, □, □, ✕, □, ○

Excluir Sequências FMV
L1, L2, R1, R2, □, □, ○, ○

Inimigos Small Head
✕, L1, ✕, R1, ✕, ✕

Invencibilidade Temporária
L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2

Desbloquear todos os Truques
L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ○, ○, ○, ○, ✕, ✕, ✕, ✕, □, □, □, □, START, START, START, START

Sequências FMV Loucas
L1, L2, R1, R2, ○, ○, □, □

"Um conselho"

Não chore baba e ranho se estes truques estragarem o seu jogo. Não quero chatices com um reles chorão.

SUPER DICA

DAVE MIRRA

Caro Daddy, as minhas tentativas no Dave Mirra Freestyle BMX fazem-me crer que estou a precisar de uns estabilizadores. Ajuda-me, por favor!

O DADDY RECOMENDA...
"Qual é o problema? Arranjas uma bicicleta e pedalas!"

DESBLOQUEAR SLIM JIM
Inicie um Proquest, no ecrã de selecção do ciclista pressione: ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ○

DESBLOQUEAR NÍVEIS
Inicie um Proquest, escolha o corredor, um estilo e depois uma bicicleta. Na opção de selecção da pista pressione: ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ○

DESBLOQUEAR ESTILOS
Inicie um Proquest, escolha o corredor e depois a bicicleta. No ecrã de selecção de estilos pressione: ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ○

DESBLOQUEAR AMISH BOY
Vença o jogo com os dez corredores para desbloquear Amish Boy.

ACTUA SOCCER 3

Caro Daddy, tens os códigos para as equipas extra em Actua Soccer 3? Estou farto das equipas normais.

O DADDY RECOMENDA...
"Farto? Quando tu ainda não eras nascido, já eu tinha de me entreter com qualquer coisa para não me aborrecer"

BALD FRITZ Classic Ipswich
BARMY ARMY Wednesday Stars
BIN MAN Food Group
BIT OF CLARET Villa Stars
BREMNERS BOOT Leeds United All-Stars
CANDY MAN Dicks Pick N Mix
CHIP BUTTY Virtual Blades
CPU SPUD Pattis Shandi Men
DELL BOYS Southampton Stars
DIAMOND LIGHTS Best of Spurs
DOUBLE TROUBLE Gremlin Staff 2
DOWN DOWN DOWN Blackbum 94-95
DOWN THE TOON Newcastle Stars

MDK

QUE É COMO QUEM DIZ MURDER DEATH KILL.

ARENA BÓNUS
Em World 1 Arena 1, depois de rebentar com a porta atómica, após ter regressado à gruta original, comece o jogo. Encontrará uma cintilante bola cor-de-rosa. Entre na bola e chegará a uma nova arena.

MODO GOD
Faça pausa e pressione ↓, L1, ↑, □, SELECT, SELECT, ○, △, △, ○, →, ↑, ←, L1, □.
Retire a pausa para activar o código.

SELECCIONAR NÍVEL
No ecrã de título, pressione ←, ○, △, ↑, □.

ESCOLHER TRUQUES
Antes de introduzir os truques indicados em baixo, pause e pressione ↓, R1, ↑, □:

Airstrike: ↓, ↑, ○, ↓, ↑, ↓, R1

Cow Drop: ↑, ↓, ↓, R1, →

Armadilha: ✕, R1, →, ○, ✕, ↑, □

Invencibilidade: ○, △, △, ○, →, ↑, ←, R1, □

Morteiro: ←, R1, △, □, →, ○, ←, ←

Ataque Nuclear: ↓, ↑, □, △, ↓, ○, ○, →

Granada Sniper: ↑, □, R1, ←, ○, △, □

Super Chain Gun: ←, R1, ↓, □, △, ↑, ↓

Velocidade Máxima: →, ○, △, ○ ✕
(Durante o jogo, mantenha R2 pressionado para Velocidade Máxima)

Thumper: ↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓

Tornado: ↓, R1, □, △, →, ↑, ✕

A Bomba Mais Interessante do Mundo: ↓, →, ○, ○, ←, ←, ↑, □, △

STAR WARS DEMOLITION

INTRODUZA OS CÓDIGOS PARA UM JOGO DIFERENTE.

SLOW_MO_ON O jogo decorre com metade da velocidade.

LO_GRAV_ON A gravidade é reduzida.

NO_BADDIES Permite-lhe seleccionar zero inimigos no modo Battle.

RAISE_THEM O jogador é invencível.

MOVIE_SHOW Mostra todos os filmes do vencedor.

MULTI_CARS Permite a ambos os jogadores, no modo para dois jogadores, escolherem o mesmo veículo.

EXTRA_BUTS Modifica a configuração dos botões no seu controlo.

FIRERATEUP Elimina as restrições das suas armas.

ITS_A_TRAP Lutará com três inimigos.

BFM_FEELIT Aumenta o peso do seu veículo.

THROTTLEUP Aumenta a velocidade do seu veículo.

NO_PEEKING Selecção de inimigos e níveis feita ao acaso.

SAD_MOOVIES Mostra todos os filmes perdedores.

Desbloquear todas as personagens:
Seleccione Opções, no menu principal, depois seleccione Preferences.
No ecrã Preferences, pressione L1, R1, e surgirá um ecrã codificado.
Escreva: **Watto_Shop**

Quando regressar ao menu principal, comece a jogar normalmente.
Agora, tem à sua disposição todas as personagens do jogo.

"Para a próxima, é melhor aquele parvalhão aprumar-se! Não gosto de gente com mau aspecto!"

SUPER DICA

DUNCNNOMORE
Everton Stars
EGG CHASERS
Wigan 98-98
EMMERSONS WOE
Boro Stars
FASH THE CASH
Dons Stars
FLAGSTONING
Fighting Forth
FOREIGN LEGION
Chelsea Stars
FRUIT N VEG
Leicester Stars
GRIM REAPER
Skellington United
I MADE THIS FC
Gremlin
IMPOSSIBILITY
Madness Friday
LADY GODIVA
Coventry Stars
LEE THE PIG
Heavenly HTFC
LONGDON GIRLS
Arsenal Ladies
MEN IN TIGHTS
Forest Stars
METAL HEADS
Cyborg Rovers
MISS WILLKO
Dud's Spuds
NO THANKS
Top 50 Babes 2
OZONE LAYER
Green House Test
PREM CLUBS
Bonus
RAM RAIDERS
Derby Stars
RULE BRITTANIAS
Nations Select
SCOUSE PERMS
Liverpool 77-98
SEXY FOOTBALL
Shearer's Picks
SHADWELL TOWN
The Hardmen
SHAME
Doncaster Rovers
SINK OR SWIM
Ledbury FC
SIR MATT
Busby Babes
SPIT N SPIN
Actua Soccer Web
TEA TOTAL
Arsenal 70-90
TFF HOBBY
Boat Racers
TFF TEAMS
Jokes
TOP HATS
Big Head Mode
VALLEY BOYS
Chalton Stars
WIDE BOYS
Gremlin Staff 1
WRIGHT BUY
West Ham Stars
YES PLEASE
Top 50 Babes 1

RAYMAN

NÃO SE PREOCUPE, ELE É INOFENSIVO.

"Mas o que raio é um Rayman? Sai do meu monitor, seu deformado!"

Big Rayman
Depois de aparecer o logótipo da Ubi Soft, mantenha pressionados L1, L2, R1, R2. Mantenha estes botões pressionados até as paredes rochosas aparecerem. Continue a pressionar estes botões e carregue em SELECT. Largue tudo quando o ecrã ficar negro.

Desactivar níveis
Aguarde pelo ecrã de carregamento com "Rayman" em letras arredondadas. Depois, mantenha pressionados △, ◻ e SELECT. Espere até o ecrã tremer e depois seleccione os níveis que quer eliminar.

Continues extra
Quando tiver perdido o seu último homem e tiver menos de duas Continues, pressione SELECT para continuar o jogo. Depois, pressione ↑, ↓, →, ← para obter dez Continues.

Imagem sobre imagem
Para visualizar imagem sobre imagem no ecrã, faça pausa, segure R2 e pressione ○, ○, ←, ○, ○.

PASSWORDS:

Start
38W8Z92W9M

Pink Plant Woods
L8W8Z9L9M

Anguish Lagoon
L0W8ZH2W9M

Swamp Of Forgetfulness
L04JPHLW9M

Mosquito Nest
L044Z9LNHM

Bongo Hills
B0D4?HL29X

Allegro Presto
B0D4?1L29X

Gong Heights
B04DG13L9K

Mr Sax's Hullabaloo
B0D4?R33HP

Twilight Gulch
BH4N?1!3NP

Hard Rocks
T9DN?R33NF

Mr Stone's Peaks
49DN?1!!WF

Eraser Plains
DW44?1!CN7

Pencil Pentathlon
4NBN?1!5NF

Space Mamma's Crater
DCT4G13CDF

Crystal Palace
DCTW81!CD7

Eat At Joe's
NWTDDR!346

Mr Skop Stalactites
NW?WD12!4Q

"Nem Pensar!
"Posso tê-lo ajudado, mas isso não significa que sou a Santa Casa.
Vai choramingar para outro lado!"

O maior jogo de perseguições policiais

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

COP 101
Tudo o que precisa saber.

Ser um polícia bem sucedido em World's Scariest Police Chases requer alguma perícia. Se quer ser o melhor, siga os nossos conselhos.

SIRENES
As sirenes são o melhor amigo de um polícia. Quando as liga, provoca dois efeitos. Aumenta a barra de stress do criminoso, por isso, vai conseguir detê-lo mais rapidamente e também faz com que o trânsito de civis se mantenha fora do seu caminho. Guie no meio da estrada e poderá andar a toda a velocidade em segurança.

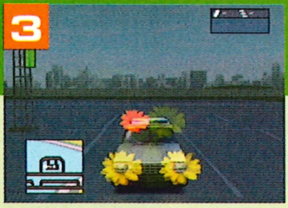
RECOMENDAÇÃO
Cada missão em modo Pursuit, pode ser completada de forma a conseguir uma recomendação. Recomendações destas dão-lhe acesso a coisas especiais. Veja em cada missão para ter mais detalhes.

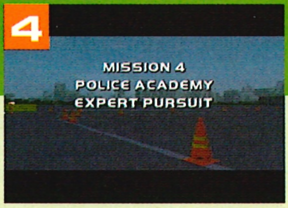
TIROS
A pistola, a Desert Eagle e a metralhadora são as armas de médio alcance, a caçadeira e os mísseis LAW devem ser utilizados de perto. A caçadeira demora mais tempo a ser carregada do que as outras. Pode valer a pena carregá-la com um clip para quando estiver num boa posição ter munições suficientes.

O MAPA
Quase todos os atalhes se encontram no mapa e muitas outras localizações também – use o máximo de zoom para explorar o mapa e descobrir informação útil. ●

Encoste: Com as sirenes ligadas nada atravessa o seu caminho, siga as linhas brancas.

MISSÕES 1-5
Para novatos.





1) PURSUIT COURSE
Critérios de recomendação
Termine com oito segundos de sobra e sem bater em nenhum obstáculo.
Bónus: saltos em câmara lenta
Não precisa de utilizar os travões neste percurso de treino, pode desacelerar nas curvas de 180º ou deslizar.

2) BASIC PURSUIT
Critérios de recomendação
Completar a missão com menos de 50% de danos.
Bónus: Condução com a roda traseira
Vá contra ele para conseguir o máximo de estragos. Nas rectas, vá ao lado e atire-se contra ele.

3) ADVANCED PURSUIT
Critérios de recomendação
95% de tiros certeiros, 36% ou menos de danos.
Bónus: Tema Flower Power
A condução aqui é fácil, quase sempre em frente. Tenha atenção ao túnel depois da ponte. Dispare só com boa visibilidade para ser certeiro e tente mantê-lo sempre à sua direita.

4) EXPERT PURSUIT
Critérios de recomendação
Acabe o percurso com 20 segundos de sobra, atire contra os cinco alvos, não acerte em nada quebrável.
Bónus: Caçadeira no modo Patrol
Este é difícil. Acelere desde o princípio e deslize na primeira curva. Tenha cuidado quando saltar. Faça a curva de 180º e depois trave para parar mesmo dentro da linha. O primeiro dos alvos é o mais difícil, vá mais devagar para se certificar de que lhe acerta, depois pode ir mais depressa para os restantes. Pode ter de fazer o percurso várias vezes antes de conseguir cumprir todos os objectivos.

5) DUI DUMMY
Critérios de recomendação
Pare-o aumentando-lhe o nível de stress e sofra 50% ou menos de danos.
Bónus: Tema Halloween
A maneira mais fácil de conseguir esta

recomendação é causando stress, o seu carro vai sofrer muitos danos se chocar contra ele, por isso, fique para trás nunca o perdendo de vista, e mantendo-se fora do seu caminho. Lembre-se de ligar as sirenes. ●

DICA
Siga aquele carro. Quando está a seguir furtivamente um criminoso, fique atento às luzes de travagem para saber quando ele abranda. Veja também os semáforos. Ele pára no vermelho.

MISSÕES 6-10

A vida de polícia nem sempre é fácil.

6) THE CRAZED CAR THIEF
Critérios de recomendação
Pare-o aumentando-lhe o nível de stress e sofra 50% ou menos de danos.
Bónus: Desert Eagle disponível no modo Patrol
Basicamente, tem de usar as mesmas tácticas da missão anterior. Não tem tempo limite, por isso, não tenha pressa em apanhá-lo. Quando possível, ganhe espaço para não ser apanhado por acidentes ou possíveis travagens bruscas por parte do criminoso.

7) GANGBANGER DEATHMATCH
Critérios de recomendação
Termine o tiroteio em menos de 55 segundos, incapacite o criminoso, sofrendo 50% ou menos de danos.
Bónus: Modo Low Gravity
Para chegar ao local de crime a tempo, não siga a seta. Pause o jogo e consulte o mapa e verá que a cena do crime fica na esquina a Sudoeste desse bloco. Seguindo a seta passará por três lados do bloco.
Vá para Oeste quando chegar ao bloco e ficará por detrás do criminoso, em posição perfeita.
Tenha a pistola a jeito, mesmo antes de chegar ao local do crime.
Assim que o tenha na mira, dispare. Quando ele deixar cair as provas, acabe com ele.

8) BUS DRIVER GONE BAD
Critérios de recomendação
Jogador e autocarro, ambos têm de sofrer 50% ou menos de danos e não pode disparar um único tiro.
Bónus: Autocarro no modo Patrol
Tente encontrar um equilíbrio entre causar stress ao condutor ao aproximar-se dele e ganhar tempo para sair do caminho quando ele choca com outros carros.
Para conseguir isto, esteja atento a faíscas e a fumo, que indicam que ele chocou com outro veículo e prepare-se para se desviar. Lembre-se de ligar as sirenes.

9) DRUG SMUGGLING SCUM
Critérios de recomendação
Tenha 50% ou menos de danos e 90% de pontaria.
Bónus: Táxi no modo Patrol
Depois de ter seguido o criminoso até ao local de encontro, começa a diversão. Acelere imediatamente e, quando se aproximar dele, prepare a caçadeira. Para a pontaria pretendida nos critérios de recomendação, aproxime-se bem antes de atirar. Se o fizer de longe, não vai ter tempo para recolher as provas. Cuidado com o trânsito.

10) RACE AGAINST DEATH
Critérios de recomendação
Leve a ambulância ao hospital no tempo de dois minutos apenas.
Bónus: Ambulância disponível no modo Patrol
A rota mais rápida para chegar à ambulância é virando imediatamente para Oeste, depois ir pela primeira a Norte e pela terceira a Este até à auto-estrada. Prego a fundo sempre.
Não é a rota mais directa, mas perderia velocidade nos atalhos. Quando chegar, ignore por completo as setas (e o pessoal da ambulância) e conduzi-los para o hospital a Norte de Chinatown, não aquele que está iluminado no mapa.

Curativo: A ambulância não é o veículo de patrulhamento mais eficaz.

Recorte estas dicas e cole-as no ecrã da televisão ou na caixa do jogo.

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

ScreenSaver

World's Scariest Police Chases

MÃOS NO VOLANTE

- MÃOS NO VOLANTE .... ⓧ
- TRAVAR/MARCHA-ATRÁS .... ▢
- TRAVÃO-DE-MÃO .... ◯
- SIRENES .... △

CUIDADO, ELE ESTÁ ARMADO!

- SELECCIONAR ARMA L1
- DISPARAR R2
- TRAVAR ARMA .... ↓
- OLHAR À ESQUERDA L2
- OLHAR À DIREITA R2
- OLHAR PARA TRÁS ... L2 + R2

MISSÕES 11-13

O lendário Lou Ferris faz a sua entrada...

11) SENTENCE OF FIRE
Critérios de recomendação
Provocar danos de propriedade no valor de $2,000 ou menos.
Bónus: Carro-Bomba disponível no modo Patrol
Desarme as bombas na ordem certa, da esquerda para a direita: quartel dos bombeiros, mercado, parque e, por fim, banco. Conduza com cuidado, lembre-se de ligar as sirenes e use o meio da estrada para que os outros carros saiam do seu caminho. Tem bastante tempo para chegar às duas primeiras bombas. A bomba do parque é a mais difícil, pois só tem uma entrada

a Norte, tem de guiar em volta.

12) NOSEY NEWSVAN
Critérios de recomendação
Livre-se da carrinha e volte ao ponto de encontro em 90 segundos e sofra 50% ou menos de danos.
Bónus: Carro de notícias no modo Patrol
Atravesse a estrada logo no início, suba o passeio e passe pelo carro de notícias o mais perto da parede que conseguir. Eles tentam segui-lo e embatem na esquina. Assim que ouvir o carro a chocar, acelere ao máximo para ganhar uns segundos de avanço. Vire na segunda a Oeste e vá em volta do bloco para Norte o mais depressa que conseguir, até os despistar. Quando estiver a seguir o Sedan, leve o tempo que precisar. A Desert Eagle é uma arma muito poderosa, a caçadeira é óptima se

Muito difícil? Tem problemas neste nível? Veja o vídeo no CD.

estiver perto dele e a metralhadora é ideal para a auto-estrada.

13) THE STOOL PIGEON
Critérios de recomendação
Chegue à esquadra com 50% ou menos de danos.
Bónus: Fala engraçada
Terá de guiar na perfeição para ganhar este bónus. Será mais fácil se praticar com o Sedan castanho em condições escuras e de trovoada no modo Free Patrol. Depois o segredo está na rota. Não siga as setas. Leve o carro para baixo da ponte da auto-estrada e entre na auto-estrada em sentido contrário a alta velocidade. Isto dá-lhe tempo extra antes de ser apanhado. No fim da ponte, puxe o travão de mão para ir para Este. Mantenha a velocidade, evitando as árvores e os postes. ●

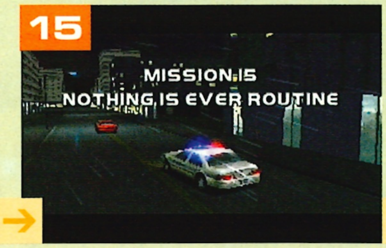
MISSIONS 14-16

Quando as coisas aquecem... os polícias armam-se.

14) TANK RUSH
Critérios de recomendação
Sofra 75% ou menos de danos no carro policial e 50% ou menos de danos no APC
Bónus: APC disponível no modo Patrol
A caminho da cena do crime, prepare a metralhadora. Puxe o travão de mão para virar 180º e para ficar atrás do tanque e ande de um lado para o outro para que ele não consiga acertar-lhe. Use o lança-rockets assim que tenha permissão para tal. Quando destruir o primeiro tanque, entre para o APC e monte uma emboscada – esconda-se num dos lados da estrada e, quando o adversário passar, vá atrás dele a disparar.

15) NOTHING IS EVER ROUTINE
Critérios de recomendação
Volta à esquadra com 50% ou menos de danos
Bónus: Metralhadora no modo Patrol
Um bom começo é a chave para ganhar este bónus. Siga furtivamente o carro vermelho, a uma distância segura. Quando ele chegar ao fim da estrada sem saída, puxe o travão de mão para ficar virado de costas para ele, quando a sequência começa. Assim que os outros carros começarem a persegui-lo, passe entre as árvores e os postes sem perder velocidade. Mantenha a velocidade no máximo até chegar à estrada principal que vai para Sul. A estrada ao longo do rio está fechada – desta vez deve seguir as setas. Passe por entre os postes se tiver confiança suficiente para tal, mas não perca velocidade ao passar pela passagem inferior. Se passar por aqui a uma velocidade suficientemente rápida – e com prática não há necessidade de abrandar – tudo correrá bem. Volte para a esquadra.

16) JACKED UP JAILBIRD
Critérios de recomendação
90% de tiros certeiros e menos de 50% de danos.
Bónus: Tema Aqua
Outra missão onde tem muito tempo, por isso mantenha-se longe do perigo. Equipe a metralhadora assim que a missão começar e mantenha-se o mais próximo possível do alvo. Se estiver perto dele (e um pouco para a esquerda) pode descarregar um clip inteiro. Se ele ganhar terreno, atire poucas vezes, pois assim que lhe acertar ele começa com manobras evasivas e se atirar mais vezes vai falhar. ●



MISSIONS 17-20

Só mais quatro antes de comermos os donuts!

17) LOU FERRIS RETURNS

Critérios de recomendação
50% de danos ou menos.
Bónus: LAW disponível no modo Patrol
Se vir a introdução com cuidado, saberá onde Lou colocou a bomba. Chegar ao local a tempo, não é difícil – o tempo limite é bem generoso, por isso, certifique-se que não sofre danos antes de lá chegar. Uma vez no local, tem de desarmar a bomba depressa e depois seguir Ferris. Prepare a metralhadora enquanto o segue e a partir daqui é fácil apanhá-lo.

18) BRAZEN BANK BANDITS

Critérios de recomendação
Apanhe ambos os carros num tempo inferior a 3:45 e apanhe as provas.
Bónus: Carrinha disponível no modo Patrol
Apanhe o carro vermelho primeiro. Faça marcha-atrás e vá para Norte para lhe cortar o caminho ao pé do rio. Prepare a metralhadora. Pode chegar lá antes dele, se isso acontecer abrande um pouco. Ele tem de ficar à sua frente. Para ganhar o bónus, tem de acabar com ele antes que ele consiga virar à direita no fim da rua. Vá para Sul, em busca da carrinha. Prepare a caçadeira. Encontra-o no parque, mas ele não tem velocidade suficiente para o deixar para trás, por isso, cole-se a ele a pare-o assim que possível.

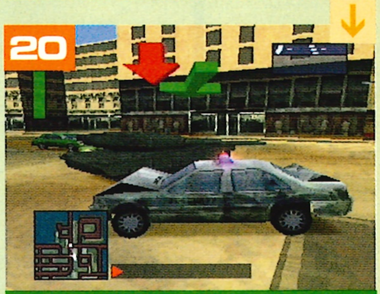
19) 30 MINUTES OR LESS

Critérios de recomendação
Sofra 50% ou menos de danos.
Bónus: Carro de pizzas no modo Patrol
Não tem balas suficientes para parar este sujeito, por isso, certifique-se que cada uma é bem empregue. Ele não disparará até ser ameaçado. Convém esperar até estar em linha recta e veja se o tem na mira antes de disparar. Assim que ele deitar a prova fora, dispare só quando tiver a certeza que lhe vai acertar.

20) FINAL SHOWDOWN

Critérios de recomendação
Sofra 75% ou menos de danos, dispare 90% ou mais de tiros certeiros.
Bónus: Tanque disponível no modo Patrol
Depois de alcançar Lou e o seu perseguidor, não se aproxime muito deles. Pode até descobrir que vale a pena seguir em sentido contrário no túnel, para não se meter em sarilhos. Depois do túnel, o carro de polícia que o está a seguir vai ter de abandonar a perseguição.
A partir daqui tem duas opções: usar a metralhadora para disparar (tem muitas munições) ou usar os foguetes LAW que são mais difíceis de manejar, mas mais rápidos. Precisa de muita pontaria se usar os foguetes, se quiser manter a percentagem de tiros certeiros. ●

Fora de vista: Mesmo que perca a carrinha de vista, vai conseguir alcançá-la.



Andar em S: Continue assim para evitar o poderoso canhão do tanque.

MODO PATROL

A verdadeira perseguição de vilões.

Aqui estão as nossas dicas para ser bem sucedido no modo Patrol:

- Esteja sempre atento a criminosos, pois se deixar escapar algum são-lhe retirados pontos.
- Desbloqueie o máximo de armas possível no modo Pursuit para ter mais armamento.
- Provoque stress no maior número possível de carros para não gastar munições. Isto é mais fácil nos primeiros criminosos que encontra.
- Deixe as sirenes ligadas.
- Só use armas nos criminosos que não consegue parar através da técnica do stress.
- Esteja atento a paredes e carros de civis, pois o jogo acaba se o seu carro ficar inutilizável.
- Comece a sua patrulha na bomba de gasolina e mantenha-se na auto-estrada. Aguarde numa abertura nos rails (foto em cima à esquerda).
- Use os carros que encostam à berma para ser impulsionado para o carro do suspeito, fazendo com que este abrande (foto em cima à direita).

Rails: Use esta abertura e apanhe vilões.

Na berma: Aqueles carros são-lhe úteis.

A segunda parte das nossas dicas que o vão levar ao céu das BMXs.

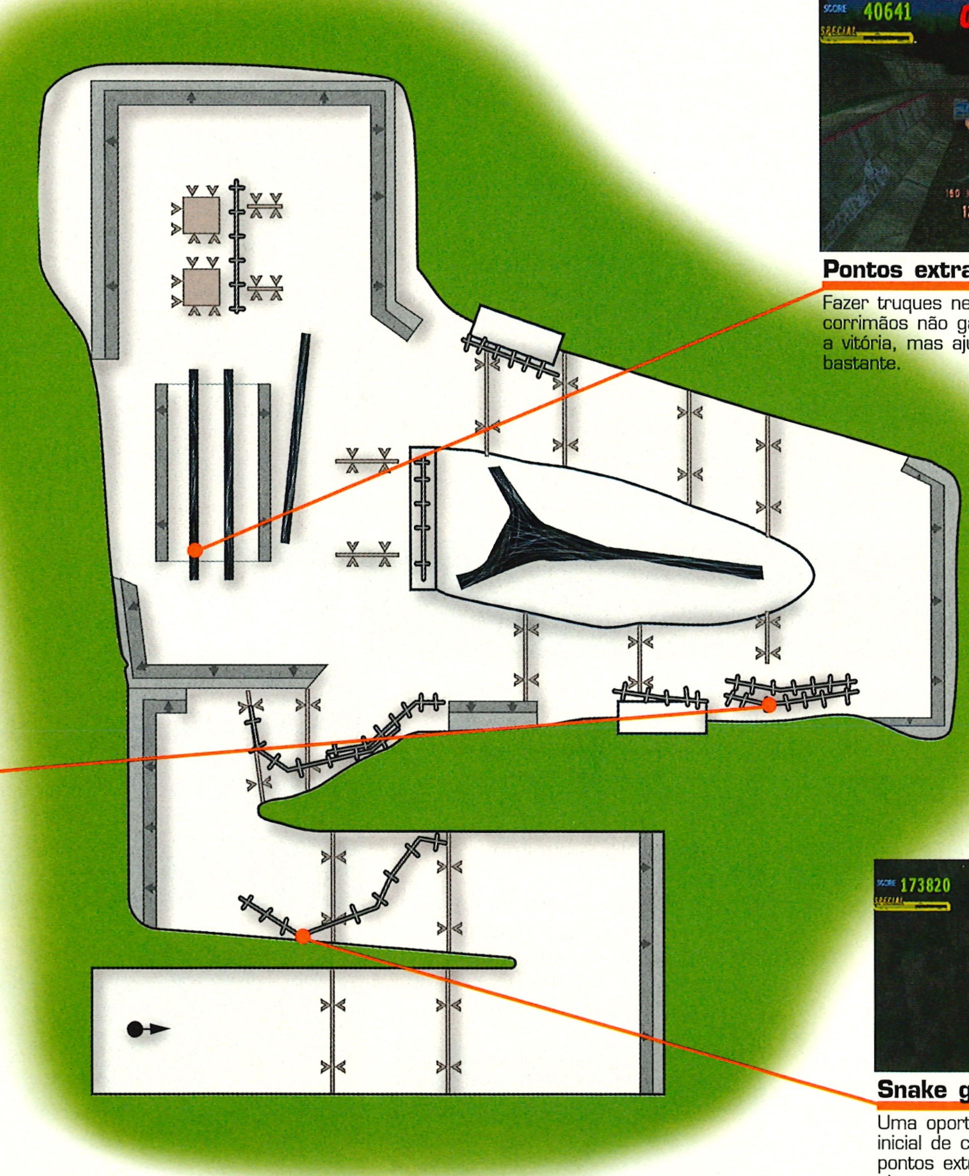
MAT HOFFMAN'S PRO BMX Parte 2

BLUETORCH COMPETITION – Nível 4

Com metade do tempo e uma série de juízes para impressionar, este será um teste de perícia.

CHAVE

- Ponto inicial
- Quarter Pipe
- Rampa
- Corrimão para Grind
- Tronco



Pontos extra

Fazer truques nestes corrimãos não garante a vitória, mas ajuda bastante.

Corrimão a corrimão

Uma grande oportunidade de saltar de um grind para outro, enquanto acumula pontos de rampa para conseguir uma boa pontuação.

Snake grind

Uma oportunidade inicial de conseguir pontos extra. Use a elevação para saltar para cima do corrimão.

SUPER DICA

FREEZEY FAZ

Durante uma sessão, pressione START para pausar o jogo. Mantenha L1 pressionado e introduza:

Adicionar oito minutos ao tempo □, ↑, ○, ⊗

Quanto aos restantes, active e desactive usando estes códigos:

Pneus Grandes
↓, ○, ○, ↓

Equilíbrio Perfeito
□, ←, ↑, →

Barra Especial Sempre Cheia
←, ↓, △, ○, ↑, ←, △, □

Todas as Pontuações Multiplicadas por Dez
□, ○, ○, ↑, ↓, ↓

Barra de Equilíbrio de Grinds
←, ○, □, △, □, ○, ⊗

Todas as Pontuações Divididas por Dez
↓, ↓, ↑, ○, ○, □

Cumpra os seus objectivos

Tenha calma, aterre bem, faça uns Specials e obtenha altas pontuações.

A primeira das duas competições apresenta uma variante em relação ao habitual. Cheio de rampas, corrimãos e locais de transferência, o nível é suficientemente grande para que possa percorrê-lo em busca de um local que se adeque ao seu estilo. As áreas descendentes costumam terminar numa rampa onde pode efectuar truques e aterrar virado na direcção da secção seguinte, o que é muito útil quando só se tem 60 segundos no relógio. As áreas abertas têm rampas mais pequenas que podem ser usadas para aceder a corrimãos e pontos de transferência altos. Tem três tentativas, por isso, pode percorrer o nível para dar uma vista de olhos. Assim, saberá onde ir para obter as pontuações mais elevadas na segunda e na última tentativa. Como isto é apenas o meio do jogo, a pontuação necessária para prosseguir não é particularmente elevada. Se conseguir 30.000 a 40.000 por round, deverá ficar no topo da tabela. O objectivo é obter 99.9 pontos de todos os juízes e provar que é um Hoff-mestre.

Os jogadores de estilo Vert sentir-se-ão mais à vontade usando o Half-pipe afundado que está na área aberta a seguir à segunda secção descendente mas há imensos Quarter Pipes e rampas onde pode fazer truques pelo caminho. Experimente aumentar a barra especial nas rampas e faça um movimento especial com a máxima rotação possível num Quarter Pipe. Conseguirá lançar-se bem alto no ar e terá mais tempo para fazer um bom truque e aterrar bem.

Se gosta Grind Pegs, vire à direita no fundo da descida. O caminho passa por dois corrimãos altos e umas barras paralelas. Fazer Combo Grinds nelas e fora delas, usando as de terra que estão espalhadas pelo local, aumenta a pontuação.

Se estiver no 1° lugar da tabela ao fim de dois rounds, seleccione a opção End Competition no menu de pausa para assegurar uma vitória imediata.

DICAS E SOLUÇÕES

Precisa de ajuda? Saiba onde pode encontrar os guias publicados nos últimos seis meses.

GUIA	PUBLICADO
FIFA 2001 Dicas para ser um jogador de primeira	Edição 69
WWF SMACKDOWN 2 Dicas essenciais, personagens secretas e locais	Edição 68/70
TOMB RAIDER: CHRONICLES Mapas e solução completa	Edição 69/70
FINAL FANTASY IX Dicas e tácticas para ser bem sucedido	Edição 71
VANISHING POINT Dicas para uma condução perfeita	Edição 71
FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX Guia de sobrevivência e resolução de puzzles	Edição 72
C-12: FINAL RESISTANCE Dicas para derrotar bosses e ultrapassar níveis	Edição 72
ISS PRO EVOLUTION 2 O guia para se tornar um profissional de futebol	Edição 73
MAT HOFFMAN'S PRO BMX A primeira parte do guia para ser um mestre da BMX	Edição 74

Recorte estas dicas e cole-as no ecrã da televisão ou na caixa do jogo.

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

ScreenSaver

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

AJUDA RÁPIDA

- BUNNY HOP .... ⊗
- TRUQUE RÁPIDO .... □
- TRUQUE AÉREO .... ○
- GRIND/STALL .... △

SUPER MOVIMENTOS

- SUPERMAN .... ↑, ← + ○
- BACKFLIP .... ↓, → + ○
- DOUBLE SEAT GRAB .... ↑, ← + □

NEW YORK CITY PARK – Nível 5

Este é o nível mais difícil, por isso, aprenda a fazer o Manual antes que caia da bicicleta.

CHAVE

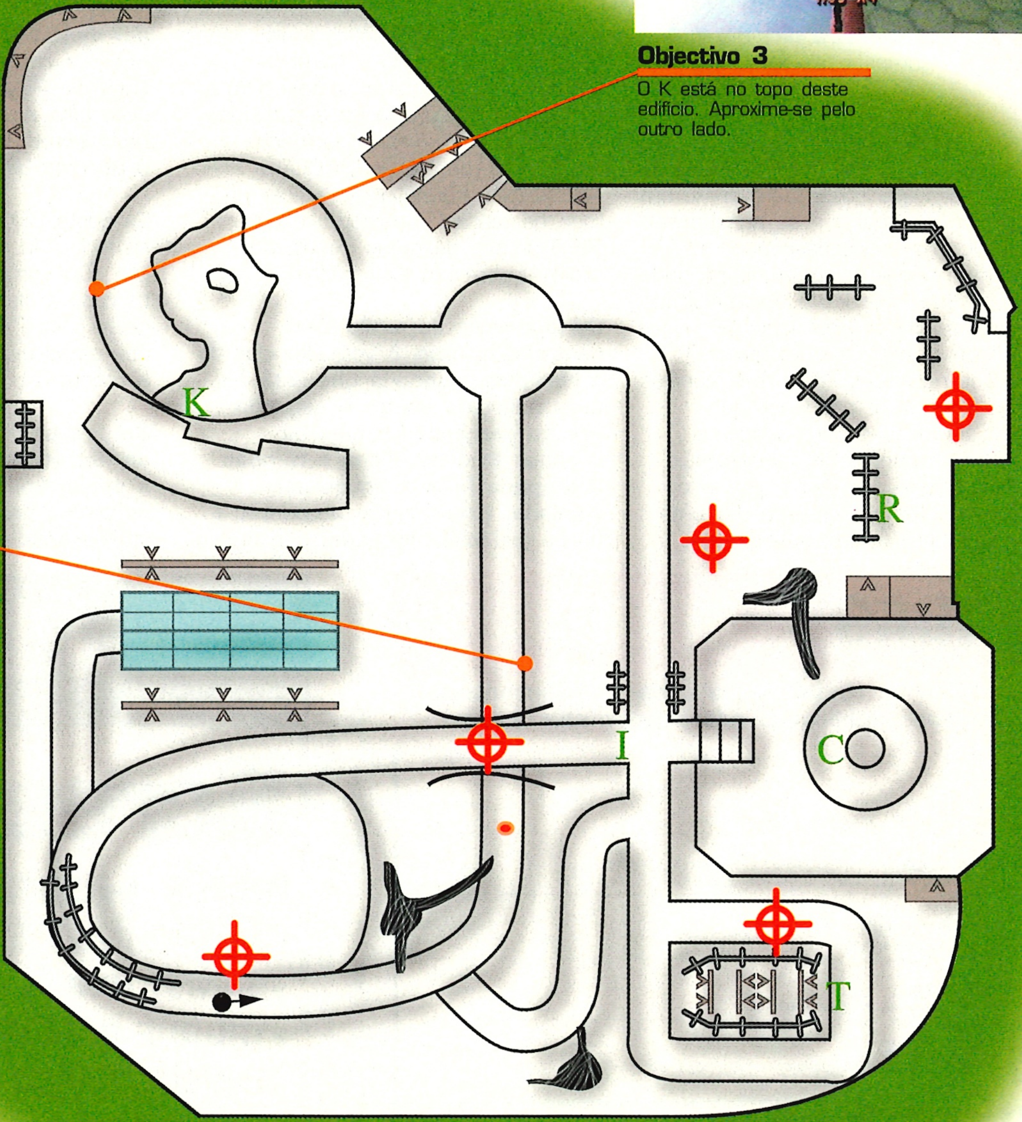
- C – Apanhar letra
- Rampa
- Corrimão para Grind
- Capa escondida
- Barraquinhas de Shwarma
- Árvores
- Ponto inicial

Objectivo 3

O K está no topo deste edifício. Aproxime-se pelo outro lado.

Objectivos 1+5

Este Half-pipe oferece a possibilidade de fazer muitos pontos, mas terá de explorar o nível para obter a pontuação profissional. Experimente fazer Stall nos carris.



Objectivos

Para vencer o nível, tem de...

1. Pontuação alta – 45.000
2. Atingir 5 barraquinhas de Shwarma
3. Apanhar T-R-I-C-K
4. Capa escondida
5. Pontuação profissional – 70.000

As capas

Um parque em Nova Iorque e ninguém de cabedal à vista? Onde estão os vadios de TH2?

1 PONTUAÇÃO ALTA – 45.000

Nova Iorque não é para quem faça muitos Grinds. Embora seja possível conseguir uma pontuação alta nos corrimãos, é muito difícil fazer truques variados em áreas diferentes. Pode fazer Grinds em beiras de rampas e Half/Quarter Pipes, mas o sucesso está nas rampas. Vire 90° para a esquerda no começo e vá para as maiores rampas do nível. Com a ajuda de Specials é fácil saltar e obter grandes pontuações aqui.

2 ATINGIR 5 BARRACAS SHWARMA

1) A primeira fica depois do início. Vá de encontro a ela.

2) Para encontrar a segunda, vire 180° a partir da primeira e contorne as duas curvas para a direita da estrada. Na ponte, vai encontrá-la. Para perder menos tempo, faça Grind ao longo da parede da ponte para encher a barra especial e poder fazer truques. Salte para fora a tempo de derrubar a barraca e obter uma boa pontuação.

3) Siga pela estrada e salte por cima dos degraus e vá para a fonte. Se tiver tempo, use a beira da fonte para fazer alguns truques antes de se dirigir para as rampas à esquerda. Se sair com velocidade suficiente da rampa, poderá fazer um 360 Flair (↓+→+◎, R1) antes de aterrar. A terceira barraquinha fica do lado direito.

4) Para encontrar a quarta barraca, vire-se para a estrada, junto dos baloiços, na ponta do parque.

5) Quando chegar à estrada, siga-a indo para a esquerda. Faça Combo Grind. Vire na primeira à esquerda. A última barraquinha fica no lado esquerdo da estrada.

3 APANHAR T-R-I-C-K

T) Siga pela estrada, descendo a encosta, mas vá pelo lado direito dos corrimãos. Entre duas filas de árvores encontrará duas lombas e dois corrimãos. Ganhe velocidade e faça Grind no Rail do lado direito, fazendo truques rápidos e voltas de 180° para aumentar a pontuação. Quando se aproximar do fim do corrimão, salte para apanhar o T.

R) Na área da fonte, suba a rampa e salte para o primeiro baloiço. Mantenha △ pressionado para ir fazendo Grind e apanhe a letra R.

I) Vá para a estrada e vá até à pequena rampa. Ganhe balanço e faça um Backflip (↓+→+◎) para a direita para apanhar a letra. Não faça Grind no corrimão: perderá muito balanço.

C) Suba a rampa e vá pelo lado direito da rampa, por onde entrou no parque. Faça Grind ao longo do ramo saliente, um Bunny Hop rápido no final e apanhar o C.

K) Esta letra está em cima do telhado do edifício que fica ao lado do ringue de patinagem. Torne as coisas interessantes: faça Grind ao longo da beira do telhado.

4 CAPA ESCONDIDA

Do início, olhe para a esquerda e verá uma árvore com três ramos. O mais comprido aponta em frente e os outros dois para a esquerda e **para a direita. O objectivo é saltar entre os dois horizontais e aterrar no comprido. Vire 180° e avance um na direcção oposta. Esta corrida serve mais para efeitos de precisão pois não é necessária grande** velocidade. Quando tiver espaço para se alinhar, vire 180° e coloque-se de frente para a árvore. Avance em direcção a ela e aponte para o meio dos dois ramos. Só verá o ramo para onde quer ir no último segundo. **Pressione ⊗ e prepare-se. Quando se aproximar, vire um pouco à esquerda. Chegue aos ramos, solte ⊗ e pressione △. Aterrará no ramo mais comprido e irá em Grind até à capa escondida.**

5 PONTUAÇÃO PROFISSIONAL – 70.000

Saltar e fazer grandes truques é a melhor forma de conseguir pontuação alta. Vá a direito a partir do ponto inicial, à direita dos corrimãos, entre duas filas de árvores, e há duas rampas seguidas, excelentes para truques ou para fazer Combo Grind nos corrimãos. Um Bar Spin rápido no ar a ir para um corrimão, adiciona um ao multiplicador, tal como se fizer um 180° Spin num Grind (use os botões L e R para fazer um bom Spin). Na estufa, faça Grind ao longo da beira ou use a rampa para se lançar, obter muita rotação, e fazer um grande truque.

TREATMENT PLANT – Nível 6

Apresentamos o maior e mais impressionante Grind da história dos desportos radicais...

CHAVE

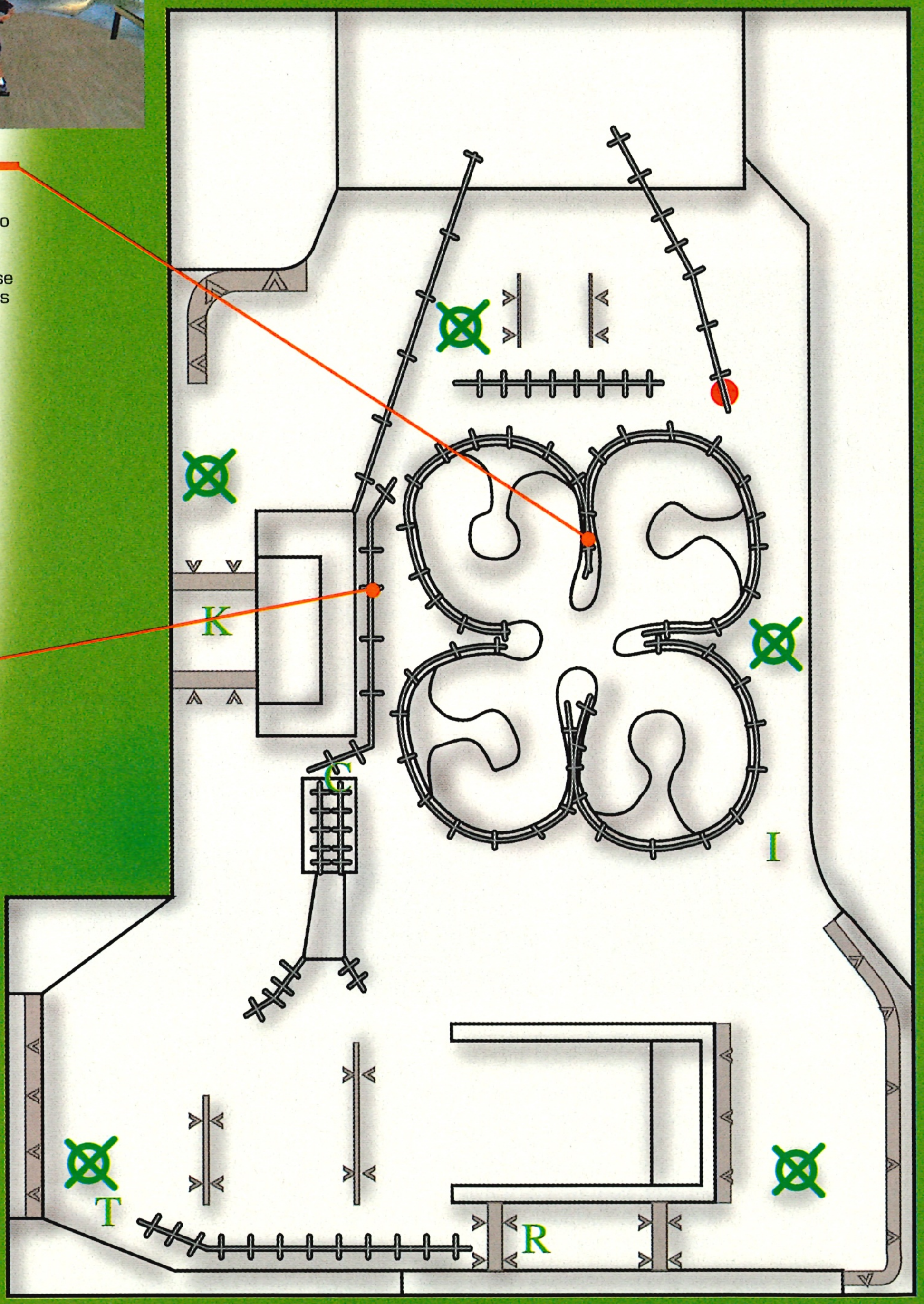
- Ponto inicial
- Rampa
- Corrimão para Grind
- Apanhar letra
- Capa escondida
- Barris

Na arena

Para os jogadores experientes, estas arenas são um desafio bem-vindo. Quem tem em mente apenas os pontos, deve manter-se nas secções exteriores do nível.

Objectivos 1+5

Quando estiver a voltar de fazer o Grind em cima dos tanques, use este corrimão para aumentar a sua pontuação.



Objectivos

Para vencer o nível tem de...

1. Pontuação alta – 55.000
2. Atingir 5 barris
3. Apanhar T-R-I-C-K
4. Capa escondida
5. Pontuação profissional – 80.000

As capas

O único tratamento que terá é a justiça dolorosa de uma mega rampa Vert e Grinds

1 PONTUAÇÃO ALTA – 55.000

Se prefere altas pontuações fazendo truques aéreos em vez de Grinds, não use a arena à direita do ponto inicial. Pode aterrar virado para a direcção errada. Use as rampas atrás do ponto inicial. ●

T

R

I

C

K

3 APANHAR TRICK

T) Desça a rampa inicial e faça Grind na parede à esquerda. Faça Hops e Spins para mais pontos e Crooked Grinds (qualquer diagonal e △). Junto desta parede encontrará o T.

R) Faça um truque ao sair da rampa e faça Grind na parede, indo na direcção oposta à anterior. Salte e ande em redor da rampa inicial, como fez enquanto procurava o segundo conjunto de barris. Se não apanhou a letra R nessa altura, ela está em cima da rampa. Aproxime-se por um certo ângulo e salte para a parede da direita. Aterre em Grind em cima da beira e faça um truque ao contornar a esquina.

I) Prossiga com esse Grind, fazendo um truque no final e apanhe a letra I. Ou volte a subir o Half-pipe do lado direito e mantenha △ pressionado para instigar outro Grind. Quanto mais pequeno for o seu ângulo de aproximação, mais rápido será o Grind.

C) A letra C pode ser apanhada subindo a rampa em direcção aos tanques e fazendo Grind ao longo do corrimão do topo. É necessário ter perícia para subir sem cair porque não há corrimãos.

K) Siga pelo perímetro do nível e, depois do último conjunto de barris, encontrará a letra K. Dê um salto grande por cima das duas caixas para a apanhar. ●

1

→ 2

→ 3

→ 4

↓ 5

2 ATINGIR 5 BARRIS

1) Desça a encosta inicial e vá para a esquerda. Faça Combo Grind no pequeno muro, fazendo um 180º Spin para dar mais estilo, mas assegure-se de que está virado na direcção correcta, pois, no final, encontrará o primeiro dos barris.

2) **Suba o Quarter-pipe grande, lance-se no ar e faça um truque, aterrando para fazer novamente um Grind em cima do muro, mas desta vez na direcção oposta. Siga pelo caminho que passa atrás do ponto inicial e encontrará o segundo conjunto de barris, entre as duas rampas.**

3) Mantenha-se junto à parede da direita e vá até à zona da arena. O terceiro conjunto de barris está entre a beira da primeira arena e da segunda.

4) **Derrube-os e prossiga ao longo da parede da direita. No monte de terra que fica do lado oposto ao das arenas iniciais, está o penúltimo conjunto de barris. Antes de lá chegar, encontrará um corrimão do lado esquerdo. Utilize-o para fazer Combo Grinds (fazer 180º Bar Spins é boa ideia – ←+◎+R1) para obter mais pontos e aumentar a barra especial.**

5) O último grupo de barris está atrás do edifício que fica à sua frente. Contorne-o pelo lado direito. Eles estão junto à vedação. Empurre-os com a roda da frente e faça um Manual Grind na parede que fica ao lado (↑,↓,⊗,⊗). ●

4 CAPA ESCONDIDA

Suba a rampa onde estava a letra C e faça Grind nos corrimãos. Siga até à ponta e dê um salto por cima da fenda, para ir para cima do telhado do edifício branco. Faça Grind ou ande normalmente e salte para outra viga, onde está a capa. Para transformar esta caça à capa num truque fabuloso, use Manuals onde andaria normalmente, faça Grind em todos os corrimãos e passe de uma viga para a outra, do segundo telhado, com um Manual. Se fizer tudo isto, tem um Combo Grind nas saliências da arena. DICA! Este Grind dá MEGA pontos! ●

5 PONTUAÇÃO PROFISSIONAL – 80.000

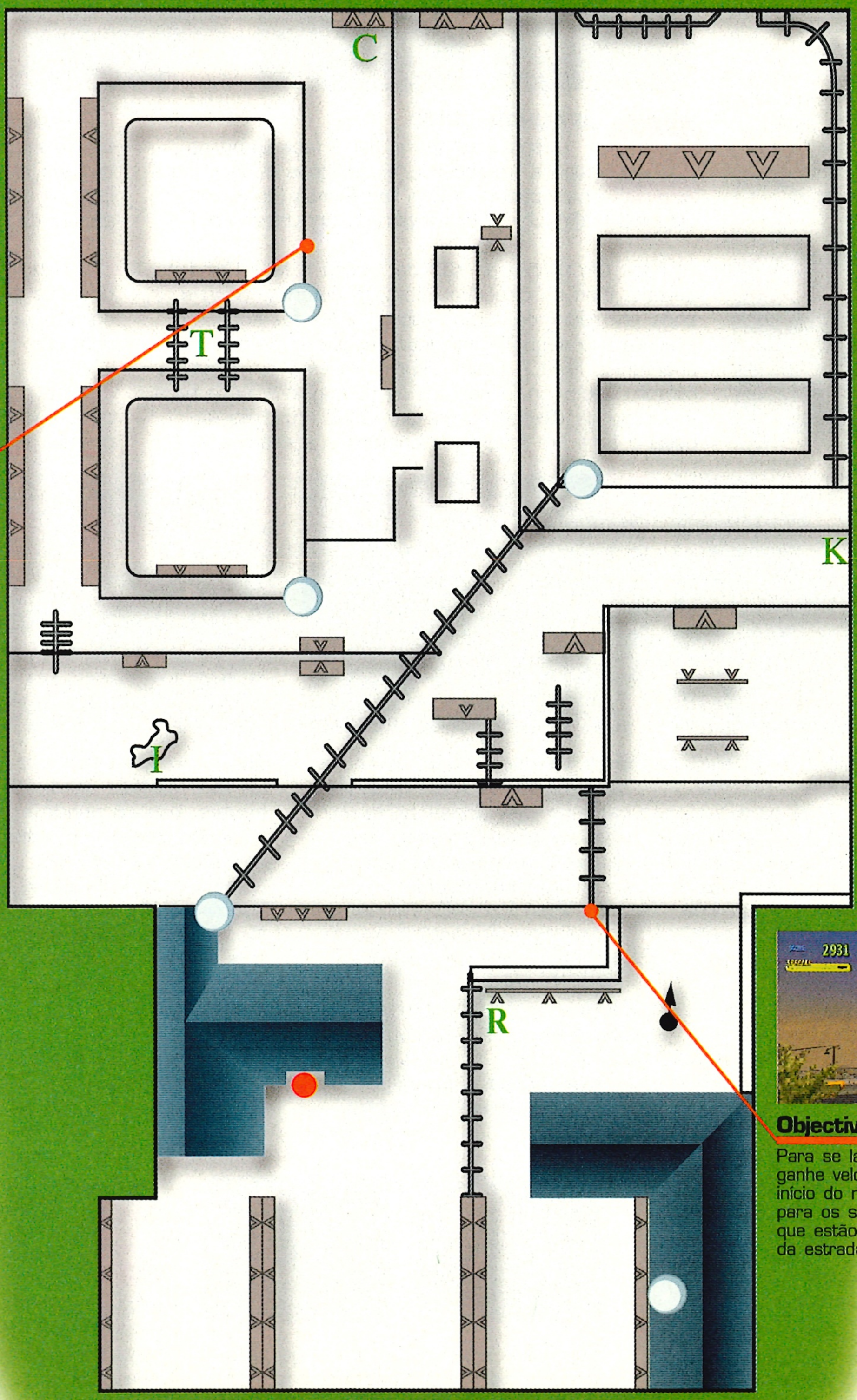
Tente evitar as arenas. Fazer Grinds nos corrimãos em redor da arena é boa ideia, já que pode fazer um Combo e ir para o telhado do edifício na ponta do nível. Mas tem de aterrar bem. Faça o Grind da capa escondida para conseguir mais pontos. ●

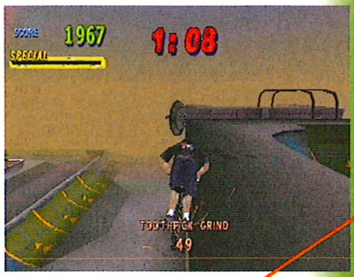
LA HABRA CALIFORNIA – Nível 7

Com arenas nos telhados e os corrimãos mais longos dos EUA, é o sonho das BMXs.

CHAVE

- Início
- Rampa
- C Apanhar letra
- Corrimão para Grind
- Capa escondida
- Prato de satélite
- Telhados





Objectivo 2

Use a rampa junto ao carro para chegar aos telhados e alinhe-se para fazer um Grind. Depois, salte de um para o outro e derrube dois pratos de satélite.

Objectivos 1+5

Para se lançar no ar, ganhe velocidade no início do nível e salte para os semáforos que estão por cima da estrada.

Objectivos

Para vencer o nível tem de...

1. Pontuação alta – 65.000
2. Atingir 5 pratos de satélite
3. Apanhar T-R-I-C-K
4. Capa escondida
5. Pontuação profissional – 100.000

As capas

No calor da Califórnia, tem a oportunidade de explorar um nível inteiro antes da competição...

1 PONTUAÇÃO ALTA – 65.000

Entre no parque de estacionamento e faça o maior Bunny Hop que puder a partir da rampa que está virada para o edifício. Se ganhar altura suficiente, use a arena do topo do edifício para ter muitos pontos. Fazer Combo Grinds nas beiras e transferências entre edifícios também é bom. ●

3 APANHAR T-R-I-C-K

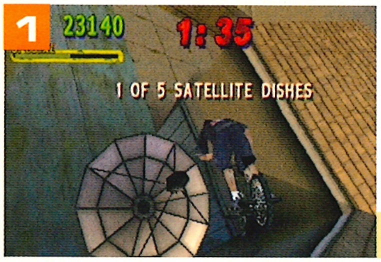
T) A primeira letra está entre os dois edifícios altos. Use a rampa do parque de estacionamento para lá chegar, use os corrimãos e apanhe a letra T. Faça truques rápidos e Spins enquanto faz Grind, dá-lhe pontos extra.

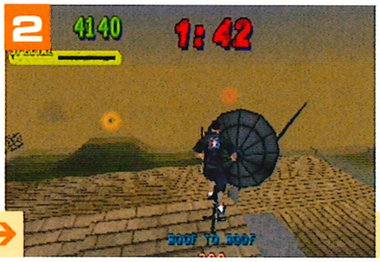
R) Vá para as rampas do pátio e faça Grind ao longo da beira da rampa que na posição oposta ao primeiro prato de satélite. Vá para a vedação, faça Grind ao longo dela e apanhe a letra R, que está por cima da vedação, perto do final.

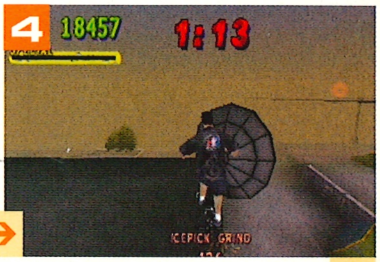
I) Caia no chão e siga a estrada para a esquerda. Entre no estacionamento e dê um salto por cima do carro isolado. A letra I está por cima. Pode ser complicado chegar lá, por isso, ganhe balanço fazendo um truque na parede, perto do terceiro prato de satélite, antes de chegar ao carro.

C) Nas traseiras do segundo edifício, há uma rampa. Use-a para saltar para o ar e apanhar a letra C.

K) Esta letra está perto do ponto inicial. Em vez de usar a rampa para saltar para o telhado, salte por cima da parede e vire à direita. A letra K está na esquina do edifício. ●







2 ATINGIR 5 PRATOS DE SATÉLITE

1) Vire à esquerda a partir do ponto inicial e vá para os Half-pipes do pátio das traseiras. No topo do Half-pipe mais alto, está o primeiro prato. Faça alguns truques nas rampas para aumentar a sua barra de especial e use-a quando for de encontro ao prato. Os seus amigos vão roer-se de inveja.

2) **Volte para a estrada e salte para cima da rampa que está junto da letra K para saltar para cima do telhado. O segundo prato está na esquina em frente, junto da estrada.**

3) Se não caiu do telhado ao derrubar o segundo prato, ganhe balanço e faça Combo Grind no corrimão em toda a sua extensão.
Deve ir directamente contra o terceiro prato. Se tiver caído, use a rampa para voltar a subir.

4) **A forma mais fácil de chegar ao quatro disco é usando a rampa do parque de estacionamento para ir para o topo do edifício e partir o prato de satélite que está na esquina acima. Se tudo correr bem, aterrará em Grind em cima dos corrimãos, obtendo alguns pontos extra.**

5) Para o último prato, faça uma transferência do primeiro edifício para o segundo, usando o corrimão para grinds. O prato está no mesmo sítio em que estava o quarto disco no primeiro edifício. ●

4 CAPA ESCONDIDA

Esta é difícil! Pode voar por cima dela se for demasiado depressa ou cair do telhado se for muito devagar.
Da estrada, vire-se para o edifício onde estava o segundo prato de satélite. Corra e vá para a rampa à esquerda do prato para se lançar para o telhado (mantenha ↑ pressionado se tive problemas em lá chegar). Suba o mais rapidamente possível mantendo ⊗ pressionado porque pode cair

se for muito devagar. Quando chegar ao topo, aponte para a chaminé e solte ⊗. Depois de o fazer, mantenha ⊛ pressionado para aterrar em Grind ou Stall em cima da chaminé e apanhar a capa escondida. ●

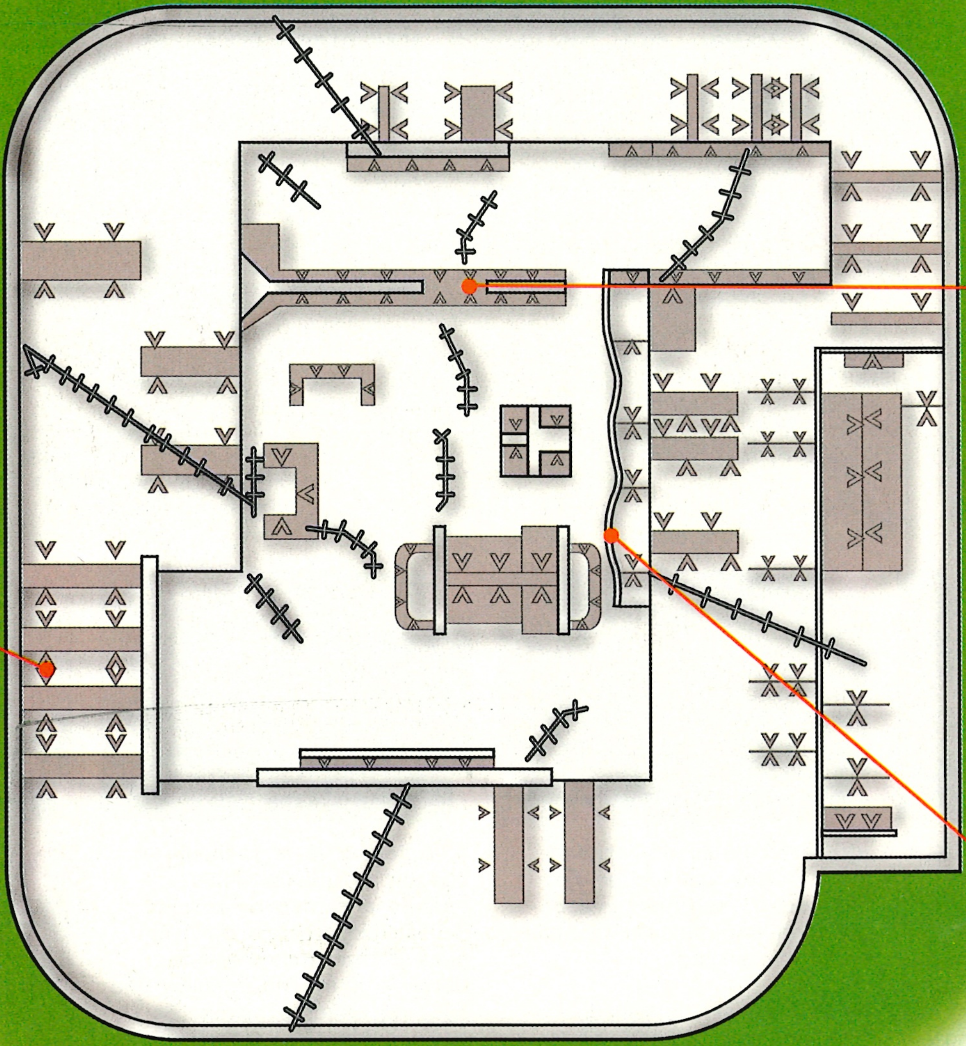
5 PONTUAÇÃO PROFISSIONAL – 100.000

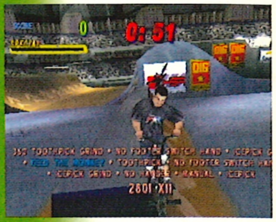
Sendo o último nível com objectivos, é difícil conseguir fazer 100.000 pontos. Usando uma combinação de rampas e Grinds, chegará lá, mas se usar apenas um deles, falhará. Se quiser explorar as rampas, uma queda pode resultar no fracasso total, o mesmo acontecendo se fizer uma aterragem lateral ao sair de um Grind. Boa sorte! ●

CFB COMPETITION – Nível 8

A maior competição do mundo das BMXs e eles colocam-na num poço de areia gigante!

CHAVE
- Início
- Rampa
- Corrimão para Grind



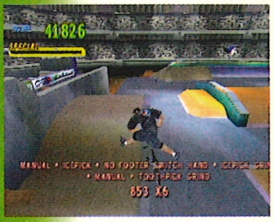


Monkey nuts

Fazer este truque no início do nível dá pontos, bastantes pontos. Continue o bom trabalho!

Salte no monte

Perderá velocidade e balanço para fazer truques, se for directamente para os montes. Em vez disso, use-os para fazer transferência para o lado da pista e fazer Grind.



No corrimão

Um verdadeiro teste ao equilíbrio que deve ser encarado com calma. Aqui, manter-se em cima da bicicleta é mais difícil do que montar um cavalo selvagem.

Mais gordo que Pavarotti

Encare o último desafio e seja coroado "Rei Vert Grind IV"

O último nível de competição é a sua oportunidade de mostrar aos juízes e espectadores quem é que manda. Para aceder ao nível, terá de apanhar as 28 capas e conseguir uma medalha na competição Bluetorch. A desculpa "preciso de mais prática" não serve para nada agora. Deve ser eficiente na execução dos estilos Vert e Street e não deixar que um muro de 2 metros interfira no seu caminho. Faça um Manual e percorra-o com um Grind. Já sabe o que tem a fazer. Agora faça. As caixas que estão colocadas no chão são boas para os combos iniciais, principalmente se aterrar com um Manual e daí fizer um Grind. Use rampas e corrimãos para fazer truques rápidos e termine os seus Combo Grinds com um grande truque Vert para ganhar mais pontos. A diferença entre um Combo Grind impressionante e um fraco é o final. Quando terminar um Grind, aterre virado para a frente com um Nose Manual (↓,↑) e avance para a próxima rampa. Se for suficientemente depressa, pode ganhar altura para conseguir fazer um bom truque com muita rotação e, com sorte, inserir um Special.

Se gosta de fazer Vert, vá para o Half-pipe do canto superior direito do nível. Não se esqueça de fazer Combo Grind durante todo o caminho. Um minuto não é muito tempo e as BMXs não foram feitas para se deslocarem simplesmente de A para B. Adicionar um Grind ou dois à rotina varia os truques. Quando chegar ao Half-pipe, use o botão direccional de modo a pressionar apenas duas vezes cada direcção, uma vez conjugada com ◎ e outra com ◎. De vez em quando, faça um Special. Se prefere Grinds, não há local melhor que o centro do nível, para fazer Combo Grinds entre corrimãos e bermas. Use o Manual para ligar os Grinds entre si. O Nose Manual (↓,→) é o melhor pois não pode cair. ●

Os Movimentos Parte 2

Não há ajuda para estes movimentos – se não os conseguir fazer, desista!

Secção 1 – Fendas

PICK

☐ **FEITO!** **1.000 pontos**
Nível 8 – Hot Shaba Nights
Dê este salto e prossiga para ganhar 2.000 pontos.

BIGGIN' IT

☐ **FEITO!** **1.200 pontos**
Nível 8 – Big One
Salte esta fenda e prossiga para marcar 3.500 pontos.

FRAMED

☐ **FEITO!** **1.750 pontos**
Nível 1 – Clear The Doorway
Salte esta fenda e marque 5.000 pontos.

UPPER CLASS

☐ **FEITO!** **2.000 pontos**
Nível 4 – Top Tier
Conquiste esta fenda e prossiga para pontuar 7.500 pontos.

RAIL WORK

☐ **FEITO!** **3.000 pontos**
Nível 7 – The Sturgeon + Jump Da Fence
Salte as fendas e pontue 10.000 pontos.

ABRASION

☐ **FEITO!** **3.500 pontos**
Nível 7 – Grind Transfer
Salte desta fenda e prossiga para pontuar 12.000 pontos.

SWINGIN'

☐ **FEITO!** **3.700 pontos**
Nível 8 – Feed The Monkey
Salte desta fenda e depois faça 20.000 pontos.

REINFORCE

☐ **FEITO!** **4.200 pontos**
Nível 4 – Support Grind
Salte desta fenda e prossiga para fazer 25.000 pontos.

TIGHT ROPE

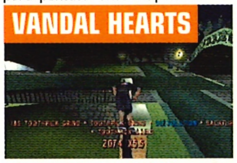
☐ **FEITO!** **4.500 pontos**
Nível 7 – Roof 2 Roof
Salte desta fenda e prossiga para marcar 28.000 pontos.

UFO

☐ **FEITO!** **4.800 pontos**
Nível 2 – Aliens Contact Through Strictly Bomb Gap
Dê o salto e faça 30.000 pontos.

LOVIN' IT

☐ **FEITO!** **5.500 pontos**
Nível 3 – Pied Piper Grinder + Last Exit
Salte as fendas e marque 40.000 pontos.

VANDAL HEARTS


☐ **FEITO!** **6.000 pontos**
Nível 5 – Devolution
Salte desta fenda e prossiga para marcar 42.500 pontos.

ICE CREAM

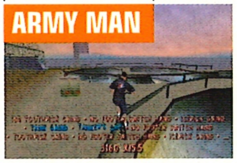
☐ **FEITO!** **6.200 pontos**
Nível 4 – Over The Hill + Raspberry Ripple Grind
Salte da fenda e marque 45.000 pontos.

HANGIN' ON

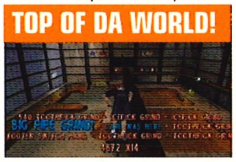
☐ **FEITO!** **7.500 pontos**
Nível 2 – Grind The line + Big Pipe Grind
Salte as fendas e marque 60.000 pontos.

WHITTINGTON

☐ **FEITO!** **8.000 pontos**
Nível 3 – London's Calling
Salte aqui e prossiga para fazer 65.000 pontos.

ARMY MAN


☐ **FEITO!** **9.000 pontos**
Nível 6 – Tank Grind + Tankers Gap
Obtenha 75.000 pontos.

TOP OF DA WORLD!


☐ **FEITO!** **10.000 pontos**
Nível 1 – Big Pipe Grind + Larf Was Here
Salte as fendas e obtenha 90.000 pontos.

A sua pontuação

Os Truques

0 – 10.000	Experimente o skate.
10.000 – 30.000	Tire os estabilizadores.
30.000 – 65.00	Tire os pés dos pedais.
65.00 – 85.000	Experimente um 180º.
+ 85.000	Agora faça isso numa BMX verdadeira.

Secção 2 – As pontuações da Revista Oficial PlayStation

BAIXA

☐ **FEITO!** **20.000 pontos**
Nível 1 – Hoffman Factory
Use o que aprendeu para obter 10.000 pontos em dois minutos.

MÉDIA

☐ **FEITO!** **25.000 pontos**
Nível 2 – Construction Site
Tente fazer 120.000 pontos em apenas dois minutos.

BOA

☐ **FEITO!** **30.000 pontos**
Nível 3 – London Underground
Faça 150.000 pontos em apenas dois minutos.

ÓPTIMA

☐ **FEITO!** **40.000 pontos**
Nível 4 – Bluetorch Competition Area
Faça 200.000 pontos em apenas dois minutos.

EXCELENTE

☐ **FEITO!** **45.000 pontos**
Nível 5 –New York Park
Faça 220.000 pontos em apenas dois minutos.

FANTÁSTICA

☐ **FEITO!** **50.000 pontos**
Nível 6 –Treatment Plant
Seja esperto e consiga 250.000 pontos em dois minutos.

INCRÍVEL

☐ **FEITO!** **60.000 pontos**
Nível 7 – La Habra, California
Marque 275.000 pontos em dois minutos.

MESTRE

☐ **FEITO!** **80.000 pontos**
Nível 8 – CFB Competition Area
Marque 300.000 pontos em dois minutos.

O QUE FARIA VOCÊ?

B Opção escolhida

Coitadinho! Você chega a casa para a sua festa de aniversário. Depois do lanche, a sua mãe sugere que jogue o novo jogo Army Men com os seus amigos. Para não parecer mal agradecido, você aceita, mas todos os seus colegas se vão embora aborrecidos. A festa acaba depressa!

TENTE NOVAMENTE

DownLoad

Demos Jogáveis · Vídeos · Exclusivos · Clássicos

Aqui está a demo por que há tanto ansiava. Descubra se o chique clássico dos anos 60 de The Italian Job se compara aos Muscle Cars devoradores de gasolina de Driver. Sim, é a nossa demo jogável do título mais ansiosamente esperado do ano. Para além disso, conhecerá uma demo novíssima do divertido Sheep Dog 'N' Wolf, os mais populares vídeos do momento, velhos favoritos e muito mais. E não se esqueça... divirta-se muito.

VIAGEM DE DISCO-BERTA

Usar o CD é fácil! É exactamente como carregar um jogo. Coloque-o na sua PlayStation, depois percorra o fabuloso menu usando ← e →, e carregue em ◎ para seleccionar a demo que pretende. Depois de jogar algumas das nossas demos, terá de reiniciar a consola.

"A perseguição em carros dos anos 60 a todo o gás!"

The Italian Job

FACTOS GÉNERO CONDUÇÃO • DATA DE SAÍDA OUTUBRO • EDITORA SCI • PONTUAÇÃO 8/10 Edição 75 • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO TRÊS NÍVEIS, 16 MISSÕES, 12 CARROS PARA CONDUZIR

PERSIGA!

Siga aquele carro: É tudo o que tem de fazer. Se o deixar fugir, o jogo acabou.

DERRAPE!

Velocidade e controlo: Tem de ser rápido para se manter na linha, e isso significa que não pode abrandar nas curvas.

EVITE!

De parede a parede: Mantenha-se longe de paredes, muros, outros carros, peões despistados e autocarros de dois andares em...

JOGUE

PREGO A FUNDO! PREGO A FUNDO!

O caso é este. Você é uma rapariga. Sem ofensa, Lorna, a culpa não é sua. Sendo miúda, vai ter de provar que conhece bem um carro antes que alguém lhe confie uma missão tão importante.

Existe um tipo que se chama Dave. É um bocado rufião, mas é bom e para o conseguir ter na equipa, você vai ter de seguir o seu espalhafatoso carro de desporto pelas ruas de Londres ao volante de um Mini Cooper vermelho. Se o perder de vista, ele escapa-se. Ele vai tentar despistar o jogador e este sujeito é um verdadeiro profissional, por isso, a pressão vai ser mais que muita.

Você vai ter de fazer curvas a altas velocidades, conhecer as ruelas por onde Dave vai seguir e onde os autocarros vão estar à espera para o fazer abrandar. Embora na maior parte dos níveis de The Italian Job seja possível apanhar atalhos ou caminhos diferentes para chegar ao seu destino, aqui tem de seguir Dave todo o tempo. E não se preocupe, esta é a única missão em que tem de ser uma senhora. ●

COMANDOS

⊗	Acelerar
◻	Travar
△	Travão-de-mão
R1	Buzina (use à vontade!)
START	Pausa

VIRE A PÁGINA PARA INFORMAÇÃO SOBRE AS DEMOS!
The Italian Job • Sheep Dog 'N' Wolf • Worms Armageddon • Tin Tin • Everybody's Golf 2 • Colin McRae 2.0 • Crash Bandicoot 3

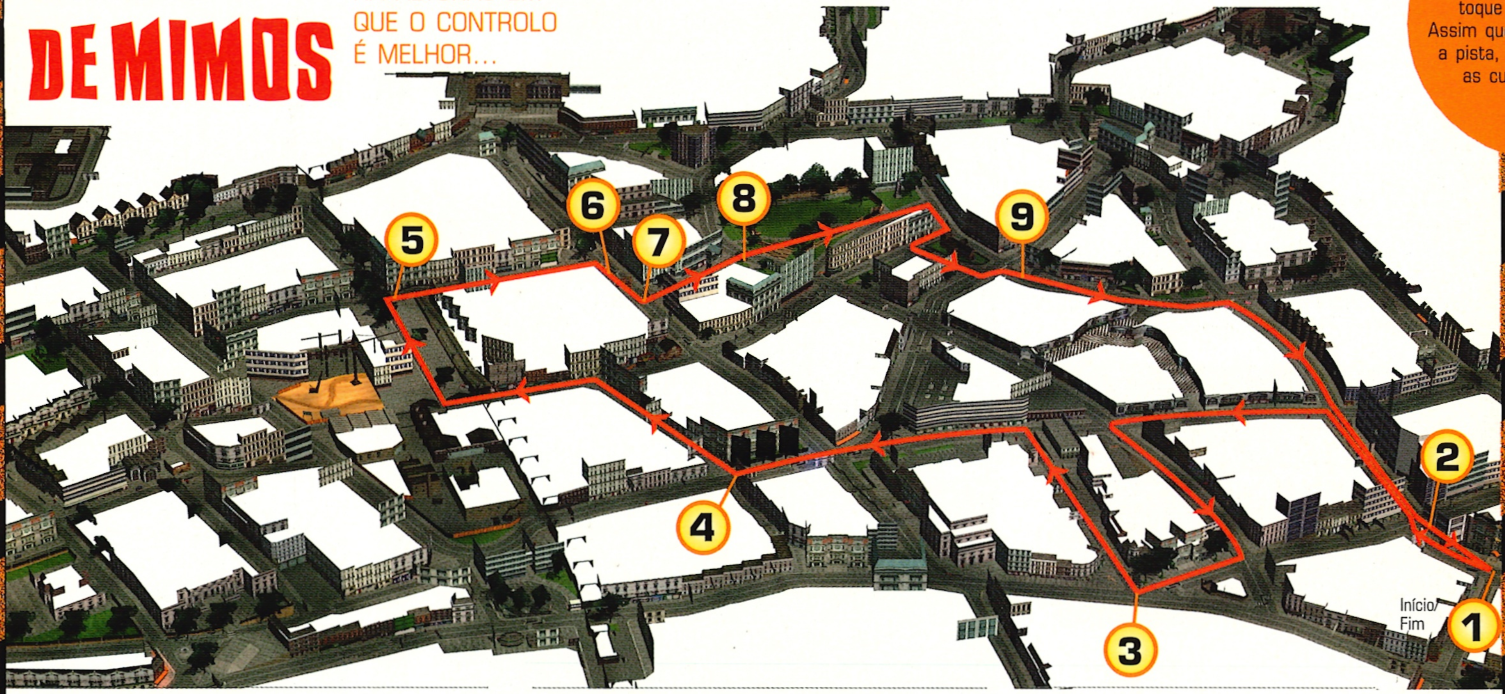
Diabo vermelho: Apesar de Dave conduzir um carro veloz, você não terá dificuldade nas rectas, só nas curvas.

Bom caminho: É boa ideia seguir na linha de condução de Dave, mas nas curvas ele vai tentar despistá-lo.

ZONA DE MIMOS

A VELOCIDADE É ESSENCIAL, MAS HÁ ALTURAS EM QUE O CONTROLO É MELHOR...

←DICA
As derrapagens são essenciais. Não toque no travão. Assim que conhecer a pista, pode fazer as curvas antes de Dave.



PONTO 1
O casino é o ponto de partida e de chegada. Tente ignorar a animação estranha e prepare-se para uma partida rápida.

PONTO 2
Se perder a coragem aqui, não tem hipóteses. Há uma pequena curva à direita e depois é sempre a direita, mas cuidado com aqueles carros.

PONTO 3
Tal como fez a primeira curva, evitando aquele cruzamento, Dave entra por uma rua lateral. Abrande um pouco quando se aproximar, senão vai estatelar-se.

PONTO 4
Se entrar nesta ruela a toda a velocidade, vai andar aos saltos nas paredes. Use o travão-de-mão quando fizer a curva e continuará a morder os calcanhares de Dave.

PONTO 5
Isto é uma ponte estreita, por isso, tenha cuidado. Tente manter-se direito quando passar sobre a lomba, ou vai perder o controlo em pleno voo.

PONTO 6
Uma curva apertada para uma estrada principal – e há uma passagem de peões mesmo a meio. Se apanhar alguém não tem a mínima hipótese.

PONTO 7
Esta é a mais difícil de todas. Abrande um pouco antes do gradeamento e depois faça um pião para a direita mesmo depois deles.

PONTO 8
Resista à tentação de saltar por cima do muro – use a passagem.

PONTO 9
Se ainda o vê, então, a coisa está no papo. Há apenas automóveis e autocarros para o impedir de chegar ao casino mesmo no encalço de Dave.

"Ajude um lobo esfomeado a mordiscar os primos da Dolly em..."

Sheep Dog 'N' Wolf

FACTOS GÉNERO **PLATAFORMAS E PUZZLES** • DATA DE SAÍDA **SETEMBRO** • EDITORA **INFOGRAMES** • PONTUAÇÃO **9/10 Edição 71** • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO **PRESENÇA DE TWEETIE E VOVÓ**

JOGUE

OVELHA COM SORTE

Veja só isto. É a nossa segunda dose grátis da melhor aventura de filme animado que alguma vez chegou à PS1. Desde a nossa primeira demo na edição 71, a Infogrames levou tanto tempo a lançar o jogo que decidiu oferecer-nos mais uma demo jogável. Bem pensado.
Neste nível, o jogador (ou seja, Ralf Wolf) ficou preso nas terras geladas e tem de encontrar o seu caminho por glaciares labirínticos, usando com astúcia blocos de gelo, minas e as ovelhas que tiver apanhado para chegar ao fim. É uma das demos mais difíceis que alguma vez colocámos no nosso brilhante disco, por isso, terá de fazer algumas tentativas antes de dominar o esquema. Mas quando o fizer, ficará seguramente ansioso por mais... (jogo, não ovelhas!)

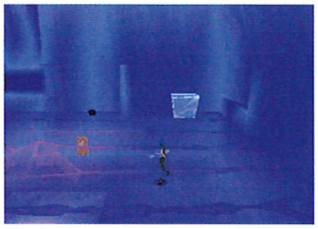
COMANDOS

↓←→↑	Direcção
▢	Saltar
◯	Correr
⊗	Usar
△	Perspectiva de primeira pessoa
R1	Esgueirar-se
L1	Inventário

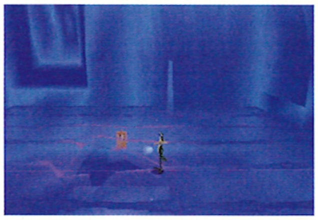
Continue: O lobo disfarçado de ovelha é apanhado por Sam e posto de volta no rebanho. Faz tudo parte do plano...

ZONA DE MIMOS

DESCUBRA O TEMPORIZADOR ESCONDIDO.



ATENTADO À BOMBA
Quando chegar à geleira, inutilize as duas bombas e coloque uma no canto do gelo colorido a outra entre este e a parede de trás.



Empurre o bloco de gelo para ela e esta explodirá, o que fará um buraco que lhe permitirá chegar ao temporizador.

Bom gosto: Veja o poderoso tomo que Ralf está a ler. Só podia ser Revista Oficial PlayStation.

"Comedoras de terra psicóticas e contorcionistas em..."

Worms Armageddon

FACTOS GÉNERO **ESTRATÉGIA** • DATA DE SAÍDA **JÁ DISPONÍVEL** • EDITORA **INFOGRAMES** • PONTUAÇÃO **8/10 Edição 53** • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO **MAIS DE 55 ARMAS, NÍVEIS INFINITAMENTE VARIADOS**

JOGUE

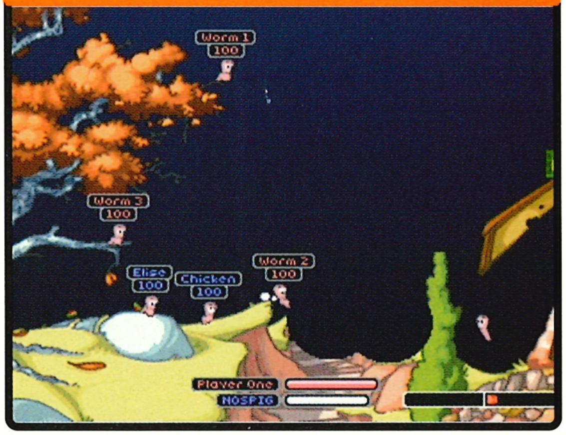
EXPERIMENTE SAFAR-SE DESTA...

Não há melhor título para jogar numa festa do que acompanhar estas escorregadias amantes de terra e lama de um lado para o outro. Worms Armageddon prova que, por muito que os gráficos sejam aprimorados, e a produção e as Relações Públicas trabalhadas, não há nada que se equipare a uma jogabilidade que brilha como um diamante.
Esta demo permite-lhe conhecer os elementos de jogador individual e de múltiplos jogadores do título. Guie as nossas amigas invertebradas por níveis com missões específicas, ou consiga que um amigo sacrifique umas horas de acção multi-jogador de Worms Armageddon. Mas tenha cuidado: as nossas horas de almoço têm sido servidas por esta pequena maravilha tantas vezes que muitos de nós já começamos a parecer-nos com estes retorcidos animais.

COMANDOS

⊗	Disparar/seleccionar arma
△	Salto 1 (dois toques para uma reviravolta)
○	Salto 2 (dois toques para uma reviravolta)
□+D-pad	Deslocar ecrã
R1	Nomear nível de pormenor
R2	Seleccionar minhoca
L1	Girar viga/direcção aérea/ganhar balanço
L2	Colocar rastilho/girar viga/direcção aérea

Preparar arma: A proximidade das minhocas significa que um disparo de bazuca bem apontado poderá arrasar com metade da equipa sem problemas.



ZONA DE MIMOS

VEJA BEM, NÃO É TÃO DIFÍCIL ASSIM.

MINHOCA PENSADORA
O nosso talentoso Sr. Worm considera o vento e percebe que um disparo certeiro poderá não ser tão difícil.

GRANDE MINHOCA
Sucesso! Arrasou com o inimigo usando a força do vento. Viva esta pequena coisa nojenta e invertebrada.

Fazer pontaria: Planear a trajectória do seu alvo é metade da diversão. Aqui, o desgraçado vai navegar pelo oceano, mas disparar para uma mina explosiva é mais divertido.

"Na pele do mais famoso detective belga desde Hercule Poirot em..."

Tintin: Destination Adventure

FACTOS GÉNERO **PLATAFORMAS** • SAÍDA **JÁ DISPONÍVEL** • EDITORA **INFOGRAMES** • PONTUAÇÃO **2/10 Edição 75** • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO **CINCO AVENTURAS COM NÍVEIS MÚLTIPLOS EM CADA**

JOGUE

PROBLEMAS NO VOO 714

Sim, é o pequeno repórter belga que pensa que é detective. O detective de banda desenhada mais famoso da Bélgica chega à PlayStation este mês no seu próprio jogo de plataformas. O jogador pode experimentar o que o espera na nossa demo, voando numa missão pelos desfiladeiros vulcânicos de uma Ilha do Pacífico Sul.

A tarefa desta demo é simples. Pilote o avião pelas ravinas e escarpas, apanhe o maior número possível de fichas "Snowy" e aterre em segurança no aeródromo. Ah, mas há um problema. O seu avião apenas tem uma quantidade limitada de combustível e o tanque tem de ser reabastecido apanhando as bolas de fogo cor de laranja que aparecem por todo o nível. Dê uma volta pela nossa Zona de Mimos, se precisar de ajuda.

O jogo completo apresenta cinco das aventuras de Tintin, incluindo o Tesouro de Rackham, o Terrível, e Explorando a Lua, mais todas as personagens dos livros, incluindo o velho lobo do mar Capitão Haddock. ●

COMANDOS

- ← Dirigir o avião para a esquerda
- → Dirigir o avião para a direita
- ↓ Mergulhar
- ↑ Subir
- L1 Rolar

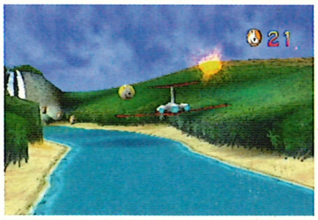
Apertar os cintos: Pilote o seu avião de passageiros pelos desfiladeiros de uma ilha vulcânica, apanhando fichas "Snowy".

Loucura total: Passe pelos barcos, com cuidado para não voar contra as velas ou tocar com as asas na água. Colidir com obstáculos fá-lo perder velocidade e gastar combustível.

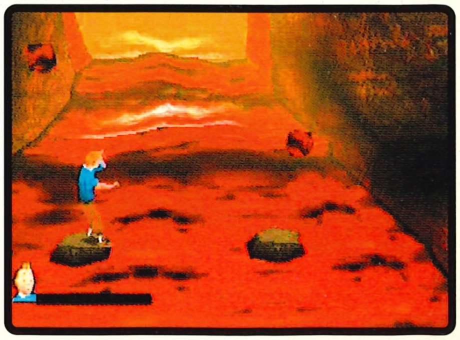
ZONA DE MIMOS

CONSULTAR APENAS SE NÃO CONSEGUIR PASSAR DA SEGUNDA MUDANÇA.

TOQUE GENTIL
Cuidado com os comandos uma vez que o avião exige uma manipulação delicada.



REABASTECER
Todas as fichas cor-de-laranja vivo (combustível) têm de ser apanhadas, a não ser que queira morrer.



"Golfe sem profissionais e coletes Pringle e com imensa diversão"

Everybody's Golf 2

FACTOS GÉNERO **SIMULAÇÃO DE GOLFE** • EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **9/10 Edição 59** • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO **SEIS CAMPOS, 13 PERSONAGENS**

REIS DO GREEN

Dê um saltinho ao Balata Country Club para jogar a melhor simulação de golfe da PlayStation. Escolha Mel ou Chip e depois dirija-se ao Fairway. Depois de seleccionar o taco mais adequado, prepare a sua jogada usando o cursor amarelo. Quando estiver satisfeito, pressione ⊗ para começar a sua tacada e a barra na parte inferior do ecrã começará a mexer. Carregue de novo em ⊗ no final do medidor e a barra volta para trás. Carregue em ⊗ uma terceira vez quando aparecer uma nota a dizer "Hit!" ●

ZONA DE MIMOS

ACABE COM ESTES PROBLEMAS.

CÂMARA
Usar a câmara é fulcral para garantir que consegue colocar a sua bola tão próximo quanto possível do local pretendido. Avance a câmara pelo campo usando △ e faça-a voltar para trás com ○. Desta forma, pode tentar atingir o meio do Fairway ou tentar chegar mais perto do buraco.

VENTO
Um vento forte afecta o voo da bola, de forma que tem de fazer pequenos ajustamentos para corrigir a força do vento. Existe um indicador de vento no canto superior direito que mostra a direcção e força da brisa. Também é possível saber a velocidade direcção em que as nuvens se deslocam para o ajudar.

COMANDOS

R1/L1	Seleccionar taco
ANTES DE REALIZAR A TACADA	
↑↓	Ajustar ângulo de câmara
←→	Deslocar cursor de pontaria
SELECT	Mostrar cartão de pontuação
AO EXECUTAR A TACADA	
⊗	Marcar força e impacto no medidor de tacada
△	Fazer zoom
○	Diminuir zoom
□	Aumentar potência
L2	Apresentar as grelhas do Green durante o Putting
R2	Reposicionar câmara

"Atira a secção de rally de GT2 para uma poça de lama..."

Colin McRae Rally 2.0

FACTOS GÉNERO **CORRIDA** • EDITORA **CODEMASTERS** • PONTUAÇÃO **9/10 Edição 57** • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO **MAIS DE 80 ETAPAS DE RALLY**

CURVAS ALUCINANTES!

Colin McRae 2 foi muitíssimo injustiçado, vivendo na sombra de Gran Turismo 2, mas a verdade é que temos aqui um jogo rally na sua melhor expressão. A nossa demo de CM2 dá-lhe uma amostra das mais duras e variadas condições de condução na PlayStation.
O jogador terá acesso aleatório a três etapas em França, na Finlândia e na Suécia, na sua corrida por glória. No entanto, conduzir em CM2 é mais um caso de entrar numa derrapagem massiva controlada do que de cortar algumas curvas.
Se decidir ignorar os conselhos do seu co-piloto, fá-lo por sua conta e risco, e não se esqueça de usar o travão-de-mão para tudo o que seja mais do que um curva de 50º. Acima de tudo, esqueça as distracções e concentre-se em arrasar com Colin. ●

ZONA DE MIMOS

SAIA DO BOSQUE E VOLTE À ESTRADA!

QUE VISTA!
Carregue em △ para passar para uma perspectiva ligeiramente mais afastada – isto vai dar-lhe uns metros extra de visibilidade. Veja também os replays. Não só são maravilhosos em termos visuais, como também o ajudam a poupar preciosas fracções de segundo no seu tempo.

COMANDOS

⊗	Acelerar
□	Travar
○	Travão-de-mão
△	Mudar de perspectiva
←	Virar à esquerda
→	Virar à direita
R2	Olhar para trás
START	Pausa

"A terceira aventura do marsupial que todos adoram"

Crash Bandicoot 3: Warped

FACTOS GÉNERO **PLATAFORMAS** • DATA DE SAÍDA **JÁ DISPONÍVEL** • EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **9/10 Edição 40** • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO **MAIS DE 30 NÍVEIS RECHEADOS DE EMOÇÕES**

PLATAFORMAS NA PS1 EM EXCELENTE FORMA

Crash Bandicoot é a estrela de nada mais nada menos do que cinco títulos PS1 (o que o coloca a par com Lara) e talvez seja a estrela da consola. Com a loucura de acção rápida e jogabilidade inspirada que o caracterizam, o Bandicoot tem conquistado o respeito de muitos jogadores.
Nesta demo, pode jogar um nível inteiro de confusão medieval, enfrentando feiticeiros guerreiros, sapos ferozes e bodes carrancudos na sua tentativa de apanhar o vilão Neo Cortex. Para o ajudar tem power-ups de máscaras Aku Aku, que lhe permitem apanhar um tiro sem morrer. Mas atenção, é muito fácil cortar Crash em dois e fazê-lo explodir. É melhor utilizar convenientemente o seu rodopio estilo tornado e o Super Duper Belly Splash. ●

COMANDOS

D-pad	Direcções
⊗	Saltar
△	Inventário
△ ou R1	Rastejar/deslizar/saltar alto (carregue com ⊗)
□	Ataque de rodopio
START ou □	Sair da demo

ZONA DE MIMOS

O QUE É ISTO? OH, JÁ MORRI...

RODOPIO FATAL

Crash tem realmente a tendência para correr de um lado para o outro a bom ritmo, o que pode ser algo desconcertante para os iniciados. Para evitar sofrer mortes prematuras, experimente carregar em "rodopiar" (□) antes de chegar junto de um inimigo – o que lhe permite correr para ele com o seu ataque já em preparação.

No próximo Mês

Spider Man 2

Peter Parker enfrenta o seu pior inimigo de sempre quando Electro ataca Nova Iorque. Experimente lançar a rede e acompanhar o super-herói mais "cool" dos últimos tempos.

Mat Hoffman's Pro BMX

No próximo mês, prometemos! Não há mais derrapagens para este ciclista.

X-Men Mutant Academy 2

Conheça os seus próprios superpoderes nesta demo jogável.

MAIS Jogáveis de World's Scariest Police Chases e Who Wants To Be A Millionaire? Junior

Galeria de Vídeo

REGALE OS SEUS OLHOS COM ESTAS BELEZAS

X-Men Mutant Academy 2
Não perca os invulgares alunos do Professor Xavier na sua favorita acção de luta com mutantes.

Evil Dead
Terror de sobrevivência com um toque de humor. Esconda-se atrás do sofá e fique atento ao rugido da moto serra.

World's Scariest Police Chases
Ficou preso no nível Stool Pigeon? Veja este vídeo e nunca mais se perderá.

POLYPHONY DIGITAL

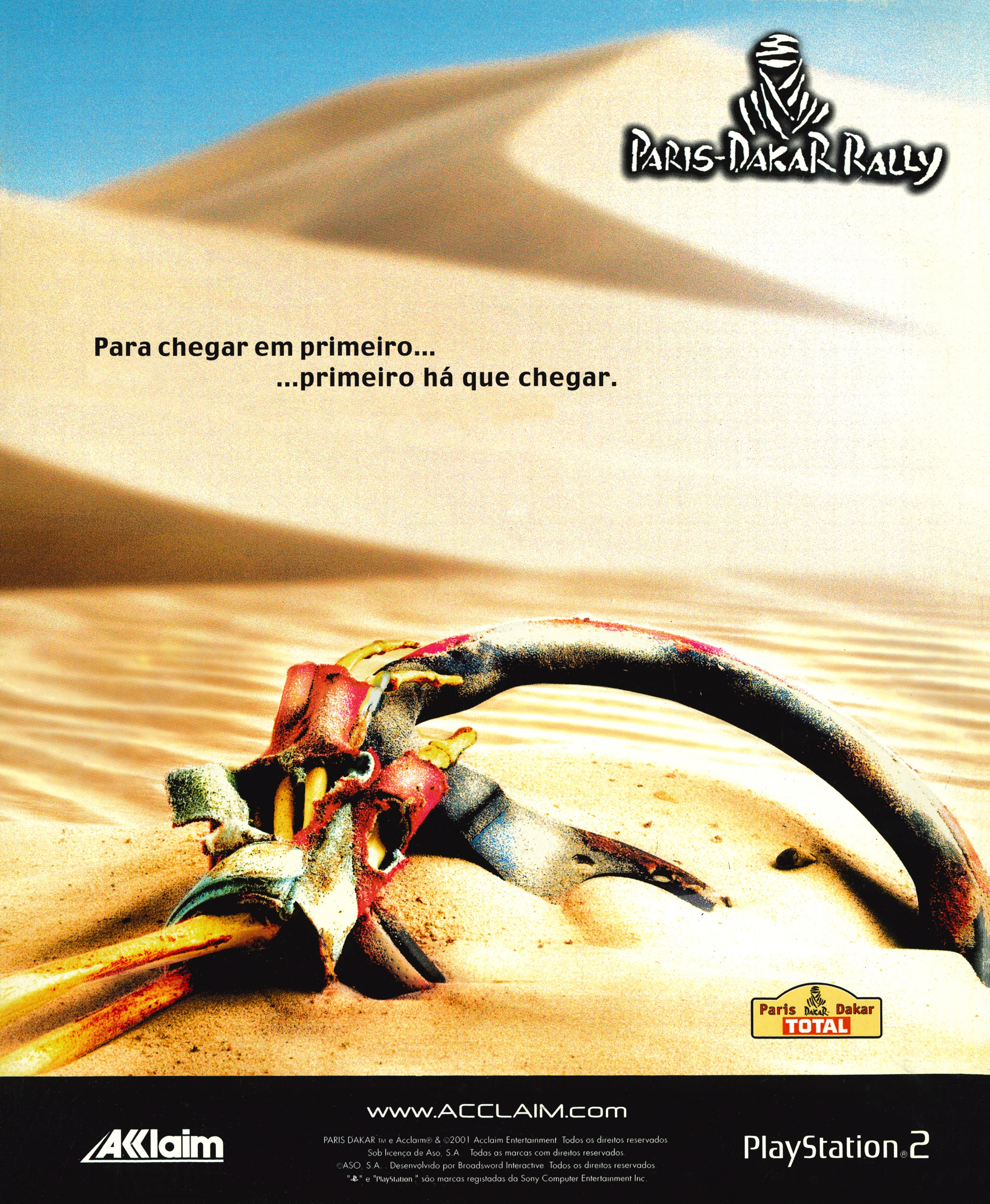
Pack PlayStation 2 + GT3 A-Spec
a um preço de competição

Começa a descobrir todo o poder da tecnologia DVD da PlayStation 2 com GT3 A-spec. Realismo nos 150 modelos de carros com todas as suas prestações. Realismo nas diferentes conduções de cada um deles. Realismo nas sensações que viverás em cada circuito. Realismo nos gráficos, no som... GT3 A-spec. Assim é a realidade.

PlayStation 2

www.scee.com/gt3

"" e "PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. é uma marca da Sony Corporation. Gran Turismo®3 © 2001 Sony Computer Entertainment Inc. Todos os fabricantes, carros, marcas e imagens associadas apresentadas neste jogo são marcas e/ou materiais com direitos reservados aos seus respectivos proprietários. Todos os direitos reservados. Publicado por Sony Computer Entertainment Europe. Desenvolvido por Polyphony Digital Inc.
TBWA


PARIS-DAKAR RALLY
Para chegar em primeiro...
...primeiro há que chegar.
Paris Dakar Dakar
TOTAL
www.ACCLAIM.com
Acclaim
PARIS DAKAR TM e Acclaim® & ©2001 Acclaim Entertainment. Todos os direitos reservados.
Sob licença de Aso, S.A. Todas as marcas com direitos reservados.
©ASO, S.A. . Desenvolvido por Broadsword Interactive. Todos os direitos reservados.
"PS" e "PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc.
PlayStation 2